



**CENTRUM KULTURY
W ŚWIECIU**

REGULAMIN QUIZU EUROPA

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem QUIZU Europa jest Centrum Kultury w Świeciu, ul. Wojska Polskiego 139, 86-100 Świecie, NIP 5591005189.
2. QUIZ Europa jest formą rozrywki intelektualnej, polegającej na udzielaniu odpowiedzi przez drużyny złożone z Uczestników na pytania zadawane przez prowadzącego. Warunki i zasady Quizu określają postanowienia niniejszego regulaminu (zwanego dalej: Regulaminem).
3. Regulamin jest wiążący dla Organizatora i Uczestników, reguluje warunki i zasady uczestnictwa w QUIZIE Europa, prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników QUIZU Europa. Warunki uczestnictwa określa jedynie Regulamin, a wszelkie materiały reklamowe i promocyjne mają jedynie charakter informacyjny.
4. QUIZ Europa nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. (Dz. U. z 2009 r. Nr 201, poz. 1540 z późn. zm.)

§ 2 Uczestnicy

1. Uczestnikami Quizu (zwanymi dalej: Uczestnik/Uczestnicy) mogą być wyłącznie osoby fizyczne, zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, które posiadają pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Uczestnictwo w QUIZ Europa jest dobrowolne. Warunkiem Uczestnictwa w Quizie jest zgłoszenie udziału drużyny drogą SMS pod nr tel. 795-108-860. Zgłoszenie musi zawierać: nazwę drużyny, ilość uczestników oraz imię i nazwisko osoby do kontaktu. Udział w grze jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie nieprawdziwych danych lub danych osoby trzeciej przez Uczestników. Podanie nieprawdziwych danych skutkuje utratą prawa do nagrody.

§3 Zasady Quizu – Drużyny

1. Do Gry mogą przystąpić co najmniej dwie, jednak nie więcej niż dziesięć drużyn, a każda drużyna musi składać się z 4 do 6 uczestników. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany ww. zasady.
2. Każda z drużyn wybiera swoją nazwę oraz przedstawiciela. Przedstawiciel drużyny jest łącznikiem pomiędzy prowadzącym a drużyną, wpisuje odpowiedzi i punkty na kartach do gry oraz w razie dogrywki odpowiada na pytanie dodatkowe. W przypadku niejasności co do zadanego pytania lub odpowiedzi tylko przedstawiciel reprezentuje drużynę w

rozmowach z prowadzącym. Niedopuszczalne będą nazwy drużyn powszechnie uważane za wulgarne i obraźliwe. Prowadzący ma prawo odmówić wpisania nazwy takiej drużyny do tabeli.

3. W trakcie trwania gry QUIZ Europa, oraz w trakcie przerw, niedozwolonym jest wymienianie zawodników, którzy zostali zapisani na początku gry na inne osoby, które nie były obecne na miejscu imprezy lub które dotarły na miejsce imprezy w trakcie trwającej rozgrywki.

§ 4 Zasady Quizu- Pytania

1. Quiz składa się z pytań podzielonych na kategorie. O liczbie pytań w kategoriach oraz liczbie kategorii Uczestnicy są informowani przez prowadzącego przed przystąpieniem do Gry.
2. Pytania mogą być prezentowane przez prowadzącego poprzez:
 - a) odczytanie pytania,
 - b) wyświetlenie fragmentu filmu oraz odczytanie pytania dotyczącego wyświetlonego fragmentu filmu,
 - c) odtworzenie fragmentu muzyki oraz odczytania pytania dotyczącego odtworzonego fragmentu muzyki,
 - d) przedstawienie fotografii oraz odczytanie pytania dotyczącego przedstawionej fotografii.
3. Prowadzący informuje uczestników o sposobie przedstawienia pytań przed rozpoczęciem zadawania pytań w danej kategorii.
4. Każde pytanie oraz odpowiedź przygotowane przez organizatora potwierdzone są źródłem wiedzy (np. Wielka Encyklopedia PWN, Polska Agencja Prasowa, Wikipedia).
5. W przypadku, gdy odpowiedź na pytanie przygotowane przez organizatora okaże się błędna ma on prawo zastosować „przywilej dobrej woli”. Przywilej dobrej woli to zasada, w myśl której odpowiedź przygotowana przez Organizatora uważana jest za poprawną. Organizator sam nie tworzy odpowiedzi, tylko przedstawia informacje zaczerpnięte z różnych źródeł. Organizator wykorzystując informację z danego źródła jest przekonany o jego poprawności i jego celem nie jest wprowadzenie w błąd uczestników gry. Aby Organizator mógł powołać się na powyższy przywilej musi przedstawić zainteresowanym źródło, z którego pochodzi błąd.
6. Decyzja prowadzącego w kwestiach spornych jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca dla uczestników.

§ 5 Zasady QUIZ Europa - przebieg Gry

1. Drużyna otrzymuje od prowadzącego kartę do gry, na której zamieszcza odpowiedzi na zadawane pytania.
2. Pytania dla wszystkich drużyn są takie same. Prowadzący zadaje pytanie, a następnie udziela Uczestnikom czasu na odpowiedź, który nie może być krótszy niż 3 sekundy.
3. Każda Gra składa się z 2 etapów:
 - a) etap I- zadawanie pytań przez prowadzącego,
 - b) etap II- sprawdzenie poprawności odpowiedzi udzielonych przez Uczestników, poprzez porównanie ich z poprawnymi odpowiedziami prezentowanymi przez prowadzącego

4. W trakcie trwania Etapu I, podczas dowolnej z rund, zabronione jest opuszczanie stolika bez uzyskania zgody osoby prowadzącej. Jeśli gracz opuści stolik bez zgody osoby prowadzącej, ta może zabronić powrotu do stolika do czasu zakończenia trwania Etapu I.
5. Sprawdzenie poprawności udzielonych odpowiedzi polega na przekazaniu karty gry z zapisanymi odpowiedziami prowadzącemu lub przedstawicielowi innej drużyny biorącej udział w tej samej Grze, który sprawdza ich poprawność oraz wskazuje ilość punktów uzyskanych przez drużynę.
6. Etapy Gry mogą dowolnie przeplatać się w ramach danej rozgrywki. Przed rozpoczęciem Gry prowadzący informuje o sekwencji, w jakiej będą następowały po sobie poszczególne etapy.
7. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi drużyna otrzymuje 1 punkt. Za brak odpowiedzi lub odpowiedź niepoprawną drużyna nie otrzymuje punktów.
8. W trakcie Gry mogą pojawić się pytania bonusowe. O liczbie dodatkowych punktów do zdobycia za udzielenie prawidłowej odpowiedzi na pytanie bonusowe prowadzący musi poinformować przed zaprezentowaniem pytania.
9. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.
10. W sytuacji, gdy dwie drużyny lub więcej zdobędą taką samą liczbę punktów o zdobyciu nagrody decydować będzie dogrywka. Pytanie dodatkowe dla wszystkich drużyn jest takie samo i polega na określeniu liczby jak najbliższej tej, która jest odpowiedzią na dane pytanie.
Celem dogrywki jest wyłonienie najlepszych drużyn, którym przyznane zostaną nagrody. Jeśli jedna dogrywka nie pozwoli wyłonić najlepszych drużyn, wtedy przeprowadza się kolejną. Punkty zdobyte w dogrywce nie są doliczane do końcowego wyniku, czyli sumy punktów z wszystkich kategorii Quizu.
11. W standardowej formie Quizu dogrywka wyłania także zdobywcę dodatkowej nagrody, która przewidziana jest dla drużyny, która zajmie miejsce poza podium (poza trzema pierwszymi miejscami).
12. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany zasad przyznawania dodatkowej nagrody w zależności od liczby zgłoszonych Uczestników.

§ 6 Zasady Quizu- dyskwalifikacja

1. Wszelkie zmiany na karcie, która zostaje przy drużynie, po oddaniu górnej karty prowadzącemu, w celu sprawdzenia poprawności odpowiedzi, powodują dyskwalifikację wszystkich Uczestników w danej drużynie.
2. Uczestników Gry obowiązuje całkowity zakaz używania urządzeń elektronicznych takich jak telefony komórkowe czy laptopy oraz innych materiałów, które mogą zawierać odpowiedzi na pytania zadawane podczas konkursu. W szczególności zabronione jest:
 - a) pisanie wiadomości tekstowych (np. wiadomość SMS, Messenger)
 - b) prowadzenie rozmów telefonicznych,
 - c) korzystanie z Internetu.
3. Konsultowanie pytań i odpowiedzi z osobami, które nie biorą udziału w Grze, powoduje dyskwalifikację.
4. W razie stwierdzenia naruszeń zakazów wskazanych w ust. 2 lub ust. 3 powyżej, prowadzący upomina drużynę, w przypadku ponownego naruszania zakazów odbiera drużynie kolejno 5 punktów i w razie ponownego naruszenia ww. zakazów prowadzący odbiera drużynie 10 punktów. W wypadku powtarzających się naruszeń ww. zakazów prowadzący może zdyskwalifikować wszystkich Uczestników w danej drużynie. Jeśli na daną drużynę zostanie nałożona jedna z ww. kar punktowych, to zostaje ona wykluczona z odpowiedzi na pytanie dogrywkowe (w przypadku, gdy jest ono zadawane w celu nagrodzenia drużyny zajmującej miejsce poza podium).

5. Wszyscy Uczestnicy drużyny, która złamie zakazy wskazane w ust. 2 i ust. 3 powyżej, zostaną zdyskwalifikowani.
6. W przypadku zachowania Uczestników wykraczającego poza normy moralne i etyczne (np. wulgarnie zachowanie, obrażanie prowadzącego lub innych graczy) prowadzący może upomnieć drużynę. Drugie upomnienie skutkuje dyskwalifikacją całej drużyny.
7. W przypadku dyskwalifikacji drużyny z powodów wymienionych w ust. 2, ust. 3 oraz ust. 6 niemożliwe jest ubieganie się o zwrot wpisowego do gry.

§7 Nagrody

1. W Quizie wygrywają 3 drużyny, będące na pierwszych 3 miejscach. Nagrodami są:
 - I miejsce: Bilety wstępu na Blues na Świecie Festival Kujawy/Pomorze
 - II miejsce: Bilety wstępu na Summer Hot Festival
 - III miejsce: Bilety wstępu na Festiwal Mocnych Brzmień
2. O wartości nagród i nagrodach dodatkowych prowadzący Grę informuje uczestników przed rozpoczęciem przyjmowania zgłoszeń. Prowadzący informuje również, czy w danej Grze nagroda przysługuje tylko zwycięskiej drużynie, czy także drużynom, które zajęły kolejne miejsce.
3. Ewentualna weryfikacja punktacji po zakończeniu Gry nie powoduje zmian w kolejności zatwierdzonej w tabeli, a także nie daje prawa do zmian przyznanych nagród. Zakończenie Gry następuje po wyświetleniu ostatecznej tabeli wyników oraz rozdaniu nagród przez Prowadzącego.

§ 8 Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych w rozumieniu ustawy o ochronie danych osobowych jest Organizator.
2. Osoba zgłaszająca swoje uczestnictwo do Gry wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych (zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych, tekst jedn. Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z późn. zm.).
3. Dane osobowe przetwarzane będą w zakresie i celach związanych z przeprowadzeniem Gry, a w szczególności w celu komunikacji z Uczestnikami oraz wydania nagrody zwycięzcy. Dane osobowe mogą zostać wykorzystane w celu promocji Gry w szczególności poprzez publikację informacji dotyczących zwycięzców Gry oraz na stronie internetowej Organizatora, jego profilu internetowym na Facebooku oraz w materiałach promocyjnych.
4. Po zakończeniu Gry dane osobowe Uczestników zostaną komisyjnie zniszczone przez organizatora na zasadach określonych w ww. ustawie o ochronie danych osobowych.
5. Przystępując do Gry Uczestnik wyraża zgodę na wykonywanie fotografii oraz na publikację wizerunku na stronie internetowej Organizatora, jego profilu internetowym na Facebooku oraz w innych materiałach promocyjnych (plakaty, ulotki, artykuły) w celach promocyjnych i marketingowych.