

REGULAMIN

SokQuiz

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem SokQuiz (zwanym dalej Quiz lub Gra) jest Sulęciński Ośrodek Kultury Biblioteka Publiczna, ul. Moniuszki 1; 69-200 Sulęcín.
2. Quiz jest formą rozrywki intelektualnej, polegającej na udzielaniu odpowiedzi przez Drużyny złożone z Uczestników na pytania zadawane przez prowadzącego/ego. 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, prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników Quizu. Warunki uczestnictwa określa jedynie Regulamin, a wszelkie materiały reklamowe i promocyjne mają jedynie charakter informacyjny.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnikami Quizu (zwanymi dalej: Uczestnik/Uczestnicy) mogą być wyłącznie osoby fizyczne, zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i ukończyły 16 rok życia.
2. Uczestnictwo w Quizie jest dobrowolne. Warunkiem Uczestnictwa w Quizie jest zgłoszenie się do prowadzącego/go w celu zapisania Drużyny złożonej z graczy. Udział w grze jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.

§ 3. Zasady Quizu – Drużyny

1. Do Gry mogą przystąpić co najmniej dwie drużyny, a każda drużyna musi składać się z co najmniej dwóch uczestników. Liczba osób w drużynach przystępujących do jednej Gry nie musi być równa. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany tej zasady.
2. Liczbę Drużyn, która może uczestniczyć w jednej Grze oraz liczbę Uczestników w jednej Drużynie ustala prowadzący/y przed rozpoczęciem rozgrywki. Liczby te uzależnione są od warunków lokalowych oraz liczby zgłoszonych Uczestników i Drużyn.
3. Każda z Drużyn wybiera swoją nazwę oraz przedstawiciela. Przedstawiciel Drużyny jest łącznikiem pomiędzy prowadzącego/ego a Drużyną, wpisuje odpowiedzi i punkty na kartach do gry oraz w razie dogrywki odpowiada na pytania dodatkowe. W przypadku niejasności co do zadanego pytania lub odpowiedzi tylko przedstawiciel reprezentuje drużynę w rozmowach z prowadzący/ym. Niedopuszczalne będą nazwy Drużyn powszechnie uważane za wulgarne i obraźliwe. Prowadzący/y ma prawo odmówić wpisania nazwy takiej drużyny do tabeli.
4. W trakcie trwania gry SokQuiz, oraz w trakcie przerw, niedozwolonym jest wymienianie zawodników, którzy zostali zapisani na początku gry na inne osoby, które nie były obecne w lokalu lub które dotarły do lokalu 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/ego 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/y 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). W przypadku, gdy prawidłowość odpowiedzi przygotowanej przez organizatora poddana jest w wątpliwość przez uczestnika Quizu, może on zażądać podania źródła, z którego korzystał Organizator. Żądanie podania źródła odpowiedzi osoba zainteresowana powinna wystosować do Organizatora na adres e-mail: biblioteka@soksulecin.pl. Uczestnik nie musi otrzymać odpowiedzi w dniu Gry.

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 Quizu – 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/y zadaje pytanie, a następnie udziela Uczestnikom czasu na odpowiedź, który nie może być krótszy niż 5 sekund.

3. Każda Gra składa się z 2 etapów:

- a) etap I – zadawanie pytań przez prowadzącego/ego,
- b) etap II – sprawdzenie poprawności odpowiedzi udzielonych przez Uczestników, poprzez porównanie ich z poprawnymi odpowiedziami prezentowanymi przez prowadzącego/ego.

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 po każdej rundzie karty gry z zapisanymi odpowiedziami przedstawicielowi innej Drużyny biorącej udział w tej samej

Grze, który sprawdza ich poprawność oraz wskazuje ilość punktów uzyskanych przez Drużynę. Po sprawdzeniu oddaje kartę, dopiero wtedy zaczyna się kolejna runda.

6. Po zakończeniu Gry karty są przekazywane prowadzącej/mu w celu sprawdzenia i podliczenia punktów.

7. Etapy Gry mogą dowolnie przeplatać się w ramach danej rozgrywki. Przed rozpoczęciem Gry prowadząca/y 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. Wyniki ogłasza prowadząca/y.

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. Celem dogrywki jest wyłonienie najlepszej Drużyny, której zostanie przyznany Puchar Laureata. Jeśli jedna dogrywka nie pozwoli wyłonić najlepszej Drużyny, wtedy przeprowadza się kolejną. Punkty zdobyte w dogrywce nie są doliczane do końcowego wyniku, czyli sumy punktów z wszystkich kategorii Quizu.

§ 6. Zasady – Quizu- dyskwalifikacja

1. Dokonanie jakichkolwiek zmian na karcie przez Uczestników, powoduje 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, prowadząca/y upomina Drużynę, w przypadku ponownego naruszania zakazów odbiera Drużynie kolejno 5 punktów i w razie ponownego naruszenia ww. zakazów prowadząca/y odbiera Drużynie 10 punktów. W wypadku powtarzających się naruszeń ww. zakazów prowadząca/y 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. wulgarne zachowanie, obrażanie prowadzącej/go lub innych graczy) prowadząca/y może upomnieć Drużynę. Drugie upomnienie skutkuje dyskwalifikacją całej Drużyny.

§7. Nagrody

1. W SokQuizie wygrywa jedna Drużyna otrzymując przechodni Puchar Laureata. Fotografia Drużyny wygranej trafia na Ścianę Chwały.

2. O nagrodach dodatkowych prowadząca/y Grę informuje uczestników przed rozpoczęciem przyjmowania zgłoszeń. Prowadząca/y informuje również, czy w danej Grze nagroda przysługuje tylko zwycięskiej Drużynie, czy także Drużynom, które zajęły kolejne miejsce.

§ 8. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych w rozumieniu ustawy o ochronie danych osobowych jest Organizator. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych można skontaktować się z inspektorem ochrony danych pod adresem e-mail: iod@soksulecin.pl. 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.).

2. 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.

3. 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. Załącznik nr 1 wizerunek.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Quizu jest udostępniony do wglądu podczas trwania Quizu u prowadzącej/go

2. Ostateczna interpretacja regulaminu należy do Organizatora. W sprawach spornych decyzja Organizatora jest decyzją ostateczną. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia uczestnika od jego przestrzegania.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie. Wszelkie zmiany wchodzi w życie z dniem opublikowania zaktualizowanej wersji regulaminu.