

# REGULAMIN PUB QUIZ LIGHT

## § 1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem PUB QUIZ LIGHT (zwanym dalej Quiz lub Gra) jest Tomasz Pająkowski prowadzący działalność gospodarczą pf. NEW ENTERTAINMENT Tomasz Pająkowski z siedzibą w Bydgoszczy 85-166, ul. Beskidzka 1/49, NIP 9532449780, REGON 340827087.
2. Quiz 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, prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników Quizu. Warunki uczestnictwa określa jedynie Regulamin, a wszelkie materiały reklamowe i promocyjne mają jedynie charakter informacyjny.
4. Quiz 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 i ukończyły 18 rok życia.
2. Uczestnictwo w Quizie jest dobrowolne. Warunkiem Uczestnictwa w Quizie jest zgłoszenie się do prowadzącego oraz uiszczenie wpisowego. Udział w grze jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
3. Wpisowe wynosi od 1 zł (słownie: jeden złoty) do 5 zł (słownie: 5 złotych). Prowadzący może zwolnić Uczestników od uiszczenia wpisowego. Informacja o wysokości wpisowego albo o ewentualnym zwolnieniu jest ogłaszana przed rozpoczęciem zbierania zgłoszeń.
4. Uczestnikami Quizu nie mogą być pracownicy Organizatora, przez których rozumie się osoby zatrudnione na podstawie dowolnego tytułu prawnego, w tym w ramach stosunku pracy lub pozostające w stosunku cywilnoprawnym, jak również osoby, które uczestniczą w bezpośrednio w przygotowaniu Quizu.
5. Uczestnikami Quizu nie mogą być ponadto członkowie najbliższej rodziny osób, o których mowa w § 2 ust. 2. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się małżonków,

wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, powinowatych w tej samej linii lub stopniu oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

6. 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 drużyny, a każda drużyna musi składać się z co najmniej jednego uczestnika. Liczba osób w drużynach przystępujących do jednej Gry nie musi być równa.

2. Liczbę drużyn, która może uczestniczyć w jednej Grze oraz liczbę Uczestników w jednej drużynie ustala prowadzący przed rozpoczęciem rozgrywki. Liczby te uzależnione są od warunków lokalowych oraz liczby zgłoszonych Uczestników.

3. 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.

### **§ 4 Zasady Quizu- Pytania**

1. Quiz składa się z 15 pytań podzielonych na rundy. O liczbie pytań w danej rundzie 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). 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: pubquiz.pl@gmail.com.

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 zainteresowanemu 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 gry, na której zamieszcza odpowiedzi na zadawane pytania. Karta do gry składa się z jednego arkusza.

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. 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.

5. 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.

6. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi drużyna otrzymuje 1 punkt. Za brak odpowiedzi lub odpowiedź niepoprawną drużyna nie otrzymuje punktów.

7. 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.

8. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.

9. 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 quizowych.

## **§ 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 (sms, messenger)
- b) prowadzenie rozmów telefonicznych,
- c) korzystanie z Internetu.

3. Zabronione jest konsultowanie pytań i odpowiedzi z osobami, które nie biorą udziału w Grze.

4. W razie stwierdzenia naruszeń zakazów wskazanych w ust. 2 lub ust. 3 powyżej, prowadzący może zdyskwalifikować wszystkich Uczestników w danej drużynie.

5. Wszyscy Uczestnicy drużyny, która złamie zakazy wskazane w ust. 2 powyżej, zostaną zdyskwalifikowani.

6. Konsultowanie pytań i odpowiedzi z osobami, które nie biorą udziału w Grze, powoduje dyskwalifikację.

## **§7 Nagrody**

1. Nagrodą dla zwycięskiej drużyny jest nagroda rzeczowa lub pieniężna, która stanowi sumę wpłaconego wpisowego (o którym mowa w § 2 ust. 3 regulaminu) od wszystkich uczestników pomniejszona o 1 zł od każdej osoby. Organizator przewiduje również nagrody dodatkowe.

2. W przypadku gdy organizator przewiduje nagrodzenie więcej niż jednej drużyny nagroda pieniężna, lub nagrody rzeczowe dzielone są pomiędzy drużyny w proporcjach ustalonych przez organizatora.
3. O wartości nagrody głównej 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.
4. W przypadkach, gdy przepisy wymagają, by od dochodu osiągniętego w związku z uzyskaniem nagrody odprowadzony został podatek dochodowy, stanowiący 10 % wartości nagrody, wartość ta zostanie odprowadzona przez Organizatora jako podatek zryczałtowany od łącznej wartości nagrody, o którym mowa w art. 41 ust. 7 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, a Uczestnik Konkursu nie będzie zobowiązany wpłacać kwoty podatku.

## **§ 8 Ochrona danych osobowych**

1. 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. Po zakończeniu Gry dane osobowe Uczestników zostaną komisyjnie zniszczone przez Organizatora na zasadach określonych w ww. ustawie o ochronie danych osobowych.
4. 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.

## **§ 9 Postanowienia końcowe**

1. Prawo do składania reklamacji, co do niezgodności Gry z niniejszym Regulaminem, przysługuje Uczestnikom Gry, w ciągu 14 dni od dnia zakończenia Gry. Reklamacja powinna być złożona w formie pisemnej na adres Organizatora: [pubquiz.pl@gmail.com](mailto:pubquiz.pl@gmail.com), Beskidzka 1/49, 85-166 Bydgoszcz. Organizator rozpatrzy reklamację w ciągu 14 dni od jej otrzymania oraz powiadomi o jej rozstrzygnięciu. Uczestnik proszony jest o wskazanie w reklamacji następujących danych: imię, nazwisko i dokładny adres Uczestnika, numer telefonu kontaktowego, dokładny opis i powód reklamacji.

2. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz innych przepisów obowiązującego prawa.
3. Regulamin Quizu jest udostępniony do wglądu podczas trwania Quizu u prowadzącego.