§ 1
Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Quiz Night jest restauracja Bistro Mojego Brata.
2. Quiz organizowany jest dla gości restauracji, w celu wspólnej zabawy, integracji oraz sprawdzenia wiedzy ogólnej. Polega na odpowiadaniu na pytania zadawane przez prowadzącego. Odpowiedzi udziela się drużynowo, a drużyny zgłaszane są do gry przez Uczestników.
3. Udział w grze jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu, który określa warunki i zasady Quizu.
4. Regulamin jest wiążący dla Organizatora i Uczestników. Reguluje on warunki i zasady uczestnictwa w Quizie, prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników Quizu. 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
Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikami Quizu mogą być wyłącznie osoby fizyczne, pełnoletnie.
2. Uczestnikiem Quizu może być osoba małoletnia do 18 roku życia, wyłącznie pod opieką i odpowiedzialnością osoby dorosłej. Bilet należy zakupić zarówno dla osoby małoletniej jak i dorosłej.
3. Uczestnictwo w Quizie jest dobrowolne. Warunkiem Uczestnictwa jest telefoniczne bądź osobiste zarezerwowanie miejsca oraz uiszczenie opłaty za bilet (z zastrzeżeniem, że kwota ceny biletu możliwa jest do wykorzystania w restauracji w dniu quizu).
4. Liczba wszystkich Uczestników odpowiada ilości zgłoszonych osób.

§ 3
Formacja Drużyn

1. Aby quiz się odbył muszą do niego przystąpić co najmniej dwie drużyny, a każda musi się składać z co najmniej jednego Uczestnika. Liczba osób w drużynach jest dowolna i nie musi być równa.
2. Liczba drużyn, która może uczestniczyć w jednej Grze oraz liczba Uczestników w jednej drużynie ustalana jest podczas zapisów. Organizator zastrzega sobie prawo do wstrzymania zapisów, kiedy liczba chętnych osiągnie limit.
3. W trakcie trwania zabawy oraz w trakcie przerw, nie ma możliwości wymiany zawodników lub zaproszenia do drużyny osób postronnych.
4. Każda z drużyn nadaje sobie nazwę oraz wybiera przedstawiciela. Przedstawiciel drużyny wpisuje odpowiedzi i punkty na kartach do gry.
   Niedopuszczalne jest nazywanie drużyny wyrażeniami powszechnie uważanymi za wulgarne i obraźliwe. W sytuacji, gdy co najmniej dwie drużyny będą chciały nazwać się w ten sam sposób, decyduje zasada „kto pierwszy ten lepszy”.

§ 4
Pytania

1. Quiz składa się z określonej liczby rund. Każda runda podzielona jest na kategorie, a każda z kategorii posiada konkretną liczbę pytań.
2. Pytania mogą mieć formę:
    a. tekstu (odczytanie pytania przez prowadzącego),
    b. wyświetlonego fragmentu filmu (następnie odczytanie pytania dotyczącego tegoż fragmentu filmu)
    c. odtworzonego fragmentu muzyki (następnie odczytanie pytania dotyczącego tegoż fragmentu muzyki)
    d. fotografii (następnie odczytanie pytania dotyczącego przedstawionej fotografii).
3. Uczestnicy otrzymują informację o sposobie przedstawienia pytań przed rozpoczęciem zadawania pytań w danej kategorii.
4. Każde z pytań oraz odpowiedzi przygotowane są na podstawie źródeł wiedzy takich jak np. Wielka Encyklopedia PWN, Polska Agencja Prasowa, Wikipedia. W przypadku, gdy prawidłowość odpowiedzi wzbudzi wątpliwości Uczestnika Quizu, może on zażądać podania źródła, z którego pochodzi odpowiedź poprzez kontakt mailowy: info@bistromojegobrata.pl.
5. Należy pamiętać, że Organizator wykorzystując informację z danego źródła, jest przekonany, że podaje właściwą odpowiedź. Jego celem nie jest wprowadzenie w błąd Uczestników gry.
6. Prowadzący ma prawo do rozstrzygania kwestii spornych, a jego zdanie jest jednoznaczne, ostateczne i wiążące dla uczestników.

§ 5
Przebieg Gry

1. Każda z drużyna otrzymuje kartę do gry, na której wybrany wcześniej Przedstawiciel, będzie wpisywał odpowiedzi na zadawane pytania. Karta do gry składa się z dwóch arkuszy - karty górnej i karty dolnej, na której tworzy się kopia w celu otrzymania dwóch identycznych egzemplarzy.
2. Pytania dla wszystkich drużyn są takie same. Po zadaniu pytania, Uczestnicy otrzymują czas na odpowiedź – nie krócej niż 5 sekund.
3. Gra składa się z następujących Etapów:
    a. zadawanie pytań przez Prowadzącego oraz jednoczesne umieszczanie ich na kartach odpowiedzi (Etap 1)
    b. wymiana górnego arkusza pomiędzy sąsiadującymi ze sobą stolikami lub zebranie arkusza przez prowadzącego;
    sprawdzenie poprawności odpowiedzi udzielonych przez Uczestników, poprzez porównanie ich z poprawnymi odpowiedziami wyświetlanymi na ekranie (Etap 2)
4. W trakcie trwania Etapu I zabronione jest opuszczanie stolika bez uzyskania zgody Prowadzącego, z zastrzeżeniem, że jeśli Uczestnik opuści stolik, będzie mógł powrócić do niego dopiero po zakończenia trwania tego etapu.
5. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi drużyna otrzymuje 1 punkt. Za brak odpowiedzi lub odpowiedź niepoprawną drużyna nie otrzymuje punktów.

6. Na początku rozgrywki każda z drużyn otrzymuje „Koło ratunkowe”, które może wykorzystać jeden raz w całej grze. Koło ratunkowe jest podpowiedzią, którą otrzymuje tylko drużyna, która się zgłosiła. Czas na zgłoszenie chęci użycia koła przy danym pytaniu, trwa do momentu przejścia do kolejnego pytania.
7. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.
8. Jeśli dwie drużyny lub więcej zdobędą taką samą liczbę punktów o ostatecznym wyniku zdecyduje dogrywka. Dogrywka to pytanie dodatkowe, na które odpowiadają wszystkie drużyny. Polega na określeniu liczby równej lub jak najbliższej tej, która jest odpowiedzią na dane pytanie. Dogrywka powtarzana jest do skutku. Punkty zdobyte w dogrywce nie są doliczane do końcowego wyniku, a jedynie ustalają kolejność miejsc na „podium”.
9. Po każdej rundzie następuje krótka przerwa. W jej trakcie prowadzący umieszcza nazwy drużyn na tablicy, w kolejności zgodnej ze zdobytymi punktami.
   Uczestnicy mają czas np. na dokonanie zamówienia czy toaletę. Przewidywany czas przerwy to nie dłużej niż 15 minut.

§ 6

Dyskwalifikacja

1. Zabrania się dokonywania jakichkolwiek zmian na karcie, która zostaje przy drużynie, po oddaniu górnej karty w celu sprawdzenia poprawności odpowiedzi. Dokonanie takiej zmiany powoduje dyskwalifikację wszystkich Uczestników w danej drużynie.
2. Obowiązuje całkowity zakaz używania telefonów komórkowych, laptopów, smartwatchy itp. W szczególności zabronione jest:
   a. pisanie wiadomości tekstowych (np. wiadomość SMS, Messenger),
   b. prowadzenie rozmów telefonicznych,
   c. korzystanie z Internetu.
3. Jeśli drużyna naruszy zakazy wskazane w ust. 2 powyżej, prowadzący może upomnieć drużynę i odebrać drużynie 5 punktów. W razie ponownego naruszenia zasad Prowadzący odbiera drużynie 10 punktów. W przypadku permanentnego naruszania warunków fair play, Prowadzący może dyskwalifikować wszystkich Uczestników w danej drużynie. Drużyna z karą punktową jest jednocześnie wykluczona z odpowiedzi na pytanie dodatkowe, gdy jest ono zadawane w celu nagrodzenia drużyny zajmującej miejsce poza podium.
4. Wulgarne zachowanie, obrażanie prowadzącego lub innych graczy, zachowanie niestosowne do miejsca lub przeszkadzające w dobrej zabawie, może skutkować dyskwalifikacją całej drużyny.
5. W przypadku dyskwalifikacji drużyny z powodów wymienionych w ust. 2, oraz ust. 4, niemożliwe jest ubieganie się o zwrot wpisowego do gry.

§ 7
Nagrody

1. Nagrody otrzymują trzy najlepsze drużyny, z najwyższym wynikiem. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji zasad dotyczących przyznawania nagród.
2. Prowadzący informuje uczestników o rodzaju i wartości nagród przed rozpoczęciem procesu rejestracji drużyn do Gry.
3. Gra uznawana jest za zakończoną po opublikowaniu końcowej tabeli wyników oraz rozdaniu nagród przez Prowadzącego.
4. Aby możliwe było przekazanie nagrody, wybrany przez zwycięską drużynę jej przedstawiciel musi przekazać Organizatorowi swoje imię, nazwisko oraz – w przypadku nagród cyfrowych – numer telefonu lub adres e-mail. Dodatkowo wymagane jest podpisanie oświadczenia, które potwierdza przekazanie danych niezbędnych do wydania nagrody.
5. Odmowa podania wymaganych danych przez którąkolwiek z drużyn uczestniczących w Grze skutkuje brakiem możliwości przekazania nagród przez Organizatora.

§ 8
Ochrona danych osobowych

1. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony danych osobowych (RODO), Organizator informuje, że:
    a. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator. Kontakt: e-mail: iod@nextenter.pl, tel. +48 572-151-660 (dalej: „Administrator”).
    b. Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych. W sprawach związanych z przetwarzaniem danych Uczestnicy mogą kontaktować się, korzystając z danych wskazanych w pkt 1.
    c. Dane osobowe Uczestników przetwarzane są w celu prawidłowej organizacji Gry, w tym kontaktu z Uczestnikami i wydania nagród. Mogą być również wykorzystane w działaniach promocyjnych, np. poprzez publikację informacji o zwycięzcach na stronie internetowej, profilu Facebook Organizatora oraz w materiałach promocyjnych.
    d. Dane mogą być udostępniane podmiotom upoważnionym na podstawie przepisów prawa oraz tym, które współpracują przy realizacji Gry, np. właścicielom/pracownikom lokali, w których odbywa się Gra, oraz fundatorom nagród.
    e. Dane będą przechowywane przez okres niezbędny do dochodzenia roszczeń związanych z Grą (zgodnie z przepisami o przedawnieniu), a także przez czas wymagany przez przepisy rachunkowo-podatkowe.
    f. Uczestnik ma prawo do:
        - dostępu do swoich danych,
        - ich sprostowania,
        - usunięcia lub ograniczenia przetwarzania,
        - sprzeciwu wobec przetwarzania (jeśli nie jest ono konieczne do wypełnienia obowiązków prawnych Administratora).

g. Uczestnik może wnieść skargę na działania Administratora do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (uodo.gov.pl).
h. Dane nie będą przekazywane do państw trzecich ani organizacji międzynarodowych.
i. Dane nie będą podlegały profilowaniu ani zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.

2. Przystępując do Gry, Uczestnik wyraża zgodę na wykonywanie fotografii i publikację swojego wizerunku na stronie internetowej Organizatora, jego profilu na Facebooku oraz w materiałach promocyjnych (plakaty, ulotki, artykuły) w celach marketingowych i promocyjnych. Zgodę tę można w każdej chwili wycofać.

§ 9
Postanowienia końcowe

1. Uczestnik może zgłosić reklamację dotyczącą niezgodności przebiegu Gry z Regulaminem w terminie 14 dni od daty jej zakończenia. Zgłoszenia przyjmowane są wyłącznie drogą elektroniczną, poprzez przesłanie wiadomości na adres e-mail: info@bistromojegobrata.pl. Organizator udzieli odpowiedzi na reklamację w ciągu 14 dni od jej otrzymania, informując uczestnika o wyniku rozpatrzenia sprawy. W zgłoszeniu należy uwzględnić następujące dane: imię, nazwisko, numer telefonu oraz szczegółowy opis problemu wraz z uzasadnieniem reklamacji.
2. W przypadku kwestii, których nie reguluje niniejszy dokument, stosuje się odpowiednie przepisy prawa powszechnie obowiązującego, w tym Kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Treść Regulaminu Quizu dostępna jest do wglądu u osoby prowadzącej przez cały czas trwania Quizu.
4. Wyłączną kompetencję w zakresie interpretacji zapisów Regulaminu posiada Organizator. W sytuacjach spornych decyzje Organizatora są ostateczne i nie podlegają dalszemu zaskarżeniu. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za zapoznanie się z treścią Regulaminu – brak wiedzy w tym zakresie nie stanowi podstawy do odstępstw od jego postanowień.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian do Regulaminu. Każda aktualizacja zaczyna obowiązywać z chwilą jej ogłoszenia. Zmiany nie mają wpływu na prawa nabyte przez Uczestników przed ich wprowadzeniem – pozostają one w mocy.