

Regulamin Gry „Plac Quiz”

(obowiązujący w dniu 22 września 2025 r.)

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w grze typu quiz pod nazwą „Plac Quiz” (dalej: „Gra”).
2. Organizatorem Gry jest Zarząd Dróg Miejskich w Warszawie (dalej: „Organizator”).
3. Gra ma charakter edukacyjno-rozrywkowy. Udział w niej jest bezpłatny i dobrowolny.
4. Gra nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. z 2009 r. Nr 201, poz. 1540 z późn. zm.).
5. Regulamin jest dostępny do wglądu podczas trwania Gry u Prowadzącego oraz na stronie Organizatora: zdm.waw.pl/ETM.

§ 2 Uczestnicy

1. Uczestnikiem Gry może być każda osoba fizyczna.
2. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze wyłącznie pod opieką rodziców lub opiekunów prawnych (zgodnie z art. 95 § 1 Kodeksu rodzinnego i opiekuńczego).
3. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

§ 3 Zasady uczestnictwa

1. Zapisy do Gry rozpoczną się u Prowadzącego Quiz w dniu 22.09.2025 o godzinie 15:30.
2. Gra odbędzie się pod warunkiem zgłoszenia się minimum dwóch drużyn.
3. Drużyna może mieć w składzie od 1 do maksymalnie 6 osób. Organizator dopuszcza większą liczbę członków, jednak w przypadku zajęcia miejsca na podium nagrody zostaną przyznane maksymalnie 6 członkom drużyny.
4. Liczba drużyn jest ograniczona i zależy od możliwości organizacyjnych oraz przestrzennych.
5. Każda drużyna wybiera nazwę oraz przedstawiciela, który będzie kontaktował się z Prowadzącym.
6. Niedopuszczalne są nazwy wulgarne, obraźliwe lub naruszające dobre obyczaje. Prowadzący ma prawo odmówić wpisania takiej drużyny do tabeli.
7. Nazwy drużyn nie mogą się powtarzać – w przypadku pojawienia się dwóch lub więcej takich samych nazw decyduje kolejność zgłoszeń.
8. Skład drużyny ustalony na początku Gry nie może być zmieniany.

§ 4 Przebieg Gry

1. Gra składa się z pytań podzielonych na kategorie. O liczbie pytań i kategorii decyduje Prowadzący.
2. Pytania mogą być przedstawiane w formie: odczytania, fragmentu filmu, fragmentu muzyki, fotografii.
3. Każde pytanie i odpowiedź przygotowane przez Organizatora mają wskazane źródło.
4. W przypadku, gdy w źródle wskazanym przez Organizatora znajdzie się błędna odpowiedź, może on zastosować tzw. „przywilej dobrej woli”. Oznacza to, że za poprawne uznane będą zarówno odpowiedzi zgodne z informacją podaną przez Organizatora, jak i odpowiedzi faktycznie prawidłowe w świetle aktualnej wiedzy.

Organizator nie tworzy własnych odpowiedzi – korzysta z uznanych źródeł, działając w przekonaniu o ich rzetelności i nie mając zamiaru wprowadzać uczestników w błąd. Aby skorzystać z „przywileju dobrej woli”, Organizator jest zobowiązany wskazać uczestnikom źródło, z którego pochodzi nieprawidłowa informacja.

5. Decyzje Prowadzącego w kwestiach spornych są ostateczne i wiążące.
6. Odpowiedzi wpisywane są na kartach do gry w dwóch kopiach, które przełożone są kalką.
7. Gra składa się 3 etapów, a każdy etap składa się z trzech tur: zadawanie pytań, podawanie odpowiedzi oraz sprawdzanie poprawności odpowiedzi.
8. Odpowiedzi będą sprawdzane przez sąsiednie drużyny. Ostateczna poprawność odpowiedzi będzie weryfikowana przez Organizatora po zakończeniu wszystkich etapów.
9. Za każdą poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje liczbę punktów wskazaną na karcie odpowiedzi.
10. Pytania bonusowe mogą dawać dodatkowe punkty – ich wartość ogłasza Prowadzący przed zadaniem pytania.
11. Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.
12. W przypadku remisu przeprowadzana jest dogrywka w formie pytania dodatkowego, powtarzana do momentu uzyskania ostatecznego zwycięzcy.

§ 5 Obowiązki i zakazy

1. Podczas Gry obowiązuje całkowity zakaz korzystania z urządzeń elektronicznych oraz materiałów pomocniczych.
2. Zakazane jest konsultowanie pytań i odpowiedzi z osobami spoza Gry.
3. Naruszenie zakazów skutkuje: upomnieniem lub odjęciem 5 punktów; przy kolejnym naruszeniu – odjęciem 10 punktów; przy powtarzających się naruszeniach – dyskwalifikacją drużyny.
4. Drużyna zdyskwalifikowana traci prawo do udziału w dogrywce i nie ma prawa do

odbioru nagród.

5. Uczestników obowiązuje przestrzeganie norm obyczajowych. Wulgaryzmy, obrażanie prowadzącego lub innych graczy skutkują upomnieniem, a przy kolejnym incydencie – dyskwalifikacją.

§ 6 Nagrody

1. Za zajęcie miejsc przewidziane są nagrody:

- I miejsce – voucher o wartości 100 zł na osobę do Baru Studio do wykorzystania do dnia 31.10.2025 (maks. 6 osób) + nagrody rzeczowe,
- II miejsce – voucher o wartości 50 zł na osobę do Baru Studio do wykorzystania do dnia 31.10.2025 (maks. 6 osób) + nagrody rzeczowe,
- III miejsce – voucher o wartości 30 zł na osobę do Baru Studio do wykorzystania do dnia 31.10.2025 (maks. 6 osób) + nagrody rzeczowe.

2. Odbioru nagrody dokonuje wyznaczony członek drużyny bezpośrednio po zakończeniu Gry.

3. Ewentualna późniejsza weryfikacja punktacji nie zmienia wyników ani nie wpływa na rozdane nagrody.

§ 7 Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia wynikające z nieprzestrzegania Regulaminu.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian Regulaminu. Zmiany wchodzi w życie z dniem publikacji. Prawa nabyte przez Uczestników przed zmianą Regulaminu pozostają w mocy.

§ 8 Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności: Kodeks cywilny, Kodeks rodzinny i opiekuńczy, ustawę o grach hazardowych.

2. Regulamin obowiązuje w dniu 22 września 2025 r.