

REGULAMIN PUB CRIME

Aktualizacja 24.10.2023

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem PUB CRIME (zwanego dalej Grą) jest Next Enter Sp. z o.o. z siedzibą w Bydgoszcy 85-171, ul. Wojska Polskiego 8/34, NIP 9532783102, REGON 388597230
2. Gra jest formą rozrywki intelektualnej, polegającej na udzielaniu odpowiedzi, przez drużyny złożone z Uczestników, na zagadkę przygotowaną przez organizatora, na podstawie wskazówek przedstawianych przez prowadzącego. Warunki i zasady Gry określają postanowienia niniejszego regulaminu (zwanego dalej: Regulaminem).
3. Regulamin jest wiążący dla Organizatora i Uczestników, reguluje warunki i zasady uczestnictwa w Grze, prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników Gry. Warunki uczestnictwa określa jedynie Regulamin, a wszelkie materiały reklamowe i promocyjne mają jedynie charakter informacyjny.
4. Gra 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 Gry (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 Grze jest dobrowolne. Warunkiem Uczestnictwa w Grze 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 15 zł (słownie: piętnaście złotych). Prowadzący może zwolnić Uczestników od uiszczenia wpisowego. Informacja o wysokości wpisowego albo o ewentualnym zwolnieniu jest ogłaszana przed rozpoczęciem zbierania zgłoszeń.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie nieprawdziwych danych lub danych osoby trzeciej przez Uczestników. Podanie nieprawdziwych danych skutkuje utratą prawa do nagrody.

§ 3 Zasady Gry - 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, zaznacza i wysyła odpowiedzi poprzez aplikację „PubCrime”. W przypadku niejasności co do przedstawionej wskazówki lub rozwiązania zagadki 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. W danym dniu Drużyna może wziąć udział w grze tylko jeden raz.

5. W trakcie trwania Gry 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. Każda osoba znajdująca się przy stole z innymi graczami PubCrime uznawana jest za członka tej drużyny i musi opłacić wpisowe u osoby prowadzącej.

§ 4 Zasady Gry - Aplikacja

1. Drużyna przed udziałem w grze powinna pobrać na przynajmniej jedno urządzenie mobilne aplikację „PubCrime” (zwaną dalej Aplikacją) służącą przedstawicielowi Drużyny do zaznaczania i wysyłania odpowiedzi na zagadkę. Pozostali członkowie drużyny także mogą zaopatrzyć się w aplikację, lecz nie dysponują możliwością wysyłania odpowiedzi.

2. Aplikacja dostępna poprzez przeglądarkę i znajduje się na stronie game.pubcrime.pl

3. Aplikacja do poprawnego funkcjonowania wymaga stałego dostępu do Internetu.

4. Uczestnicy po uruchomieniu aplikacji mogą utworzyć swoje konto, lecz nie jest to obowiązkowe do udziału w Grze. W celu utworzenia konta konieczne jest podanie następujących danych:

a) nazwa użytkownika

b) adres e-mail

c) hasło wraz z jego powtórzeniem

d) zaznaczenie zgody na przetwarzanie danych osobowych

Natomiast dodatkowo można podać swoje imię oraz płeć.

5. Przedstawiciel drużyny musi zarejestrować swoją drużynę w systemie poprzez funkcję „Stwórz drużynę” i wpisanie kodu gry (podawanego przez prowadzącego) oraz nazwy drużyny. Następnie pozostali członkowie drużyny posiadający Aplikację powinni dołączyć do utworzonej drużyny za pomocą funkcji „Dołącz do drużyny” i wpisanie nazwy lokalu (podawanej przez prowadzącego) oraz nazwy drużyny.

6. Uczestnicy niebędący przedstawicielami drużyny mogą poprzez zaznaczanie proponowanych odpowiedzi sugerować przedstawicielowi, które z nich należy wysłać. Przedstawiciel drużyny w swojej Aplikacji widzi, ile osób z drużyny zaznaczyło proponowaną odpowiedź.

§ 5 Zasady Gry - Wskazówki

1. Gra składa się z rund podzielonych na kategorie, w czasie których odczytywane są wskazówki. O liczbie wskazówek w kategoriach oraz liczbie kategorii Uczestnicy są informowani przez prowadzącego przed przystąpieniem do Gry.

2. Wskazówki mogą być prezentowane przez prowadzącego poprzez:

a) odczytanie wskazówki,

b) wyświetlenie fragmentu filmu oraz odczytanie wskazówki dotyczącej wyświetlonego fragmentu filmu,

c) odtworzenie fragmentu pliku dźwiękowego oraz odczytania wskazówki dotyczącej odtworzonego pliku dźwiękowego,

d) przedstawienie fotografii oraz odczytanie wskazówki dotyczącej przedstawionej fotografii.

3. Prowadzący informuje uczestników o sposobie przedstawienia wskazówek przed rozpoczęciem prezentowania wskazówek w danej kategorii.

4. Decyzja prowadzącego w kwestiach spornych jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca dla uczestników.

§ 6 Zasady Gry - przebieg Gry

1. Drużyna otrzymuje od prowadzącego liczbę sztuk brudnopisu zgodną z liczbą osób w Drużynie, na którym mogą oni zamieszczać swoje przemyślenia odnośnie do wskazówek oraz proponowane odpowiedzi.

2. Wskazówki dla wszystkich drużyn są takie same. Prowadzący przedstawia wskazówkę, a następnie udziela Uczestnikom czas na jej przemyślenie, który nie może być krótszy niż 3 sekundy.

3. Zagadka składa się z trzech elementów, na które muszą wytypować odpowiedzi spośród możliwych wariantów zawartych w aplikacji.

4. Przedstawiciel drużyny może wysyłać odpowiedzi w dowolnym momencie trwania Gry oraz może je w dowolnym momencie zmieniać.
5. Po zakończeniu Gry przez prowadzącego, prezentuje on tabelę z wynikami Gry. Wygrywa drużyna, która wytypuje najwięcej poprawnych odpowiedzi w trzech elementach zagadki.
6. W sytuacji, gdy dwie drużyny lub więcej wytypują taką samą liczbę poprawnych odpowiedzi o zdobyciu nagrody decydować będzie czas dotarcia odpowiedzi na serwer.
7. Aplikacja liczy czas wysłania odpowiedzi z dokładnością do tysięcznych części sekundy. Wartości wyświetlone w tabeli wyników pokazują czas w formacie godzina, minuty, sekundy.
8. W sytuacji, gdy dwie lub więcej drużyn, będących na trzech pierwszych miejscach, będą mieć taki sam czas wysłania odpowiedzi, nagrody zostaną proporcjonalnie rozdzielone.
9. W przypadku problemów technicznych i niemożliwości rozwiązania zagadki w tradycyjny sposób (poprzez ukazanie tabeli wyników uczestnikom), nagrody zostaną przyznane na podstawie ostatniej zapisanej sesji na serwerze.

§ 7 Zasady Gry - dyskwalifikacja

1. W czasie Gry Uczestników obowiązuje całkowity zakaz:
 - a) pisania wiadomości tekstowych (sms)
 - b) prowadzenia rozmów telefonicznych.
2. Zabronione jest konsultowanie wskazówek i odpowiedzi z osobami, które nie biorą udziału w Grze.
3. W razie stwierdzenia naruszeń zakazów wskazanych w ust. 1 lub ust. 2 powyżej, prowadzący upomina drużynę. W wypadku powtarzających się naruszeń ww. zakazów prowadzący może zdyskwalifikować wszystkich Uczestników w danej drużynie.

§ 8 Nagrody

1. Nagrodą dla zwycięskiej drużyny jest nagroda rzeczowa lub pieniężna. 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. 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.

§ 9 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@newentertainment.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. 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.

§ 10 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 elektronicznej na adres email Organizatora: kontakt@pubcrime.pl lub w formie pisemnej na adres ul. Wojska Polskiego 8/34, 85-171 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. Organizator ma prawo do podejmowania decyzji w sprawach nieopisanych w tym regulaminie, a dotyczących gry PubCrime.
4. Ostateczna interpretacja regulaminu należy do Organizatora. W sprawach spornych decyzja Organizatora jest decyzją ostateczną. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia uczestnika od jego przestrzegania.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie. Wszelkie zmiany wchodzi w życie 10 dni od momentu opublikowania zaktualizowanej wersji regulaminu.
6. Regulamin Gry jest udostępniony do wglądu podczas trwania Gry u prowadzącego.