

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem QUIZTERIOUS, zwanym dalej Quiz lub gra, jest MPZ Investments Center Sp. z o.o. właściciel marki Mysterious Room, z siedzibą w Warszawie, przy ul. Wynalazek 4, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, dla której akta rejestrowe prowadzi Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS: 0000735841 NIP: 9512464279 REGON: 380546167
2. Quiz to rodzaj rozrywki intelektualnej, w której drużyny złożone z Uczestników, udzielają odpowiedzi na pytania zadawane przez prowadzącego. Warunki i zasady QUIZTERIOUS regulują postanowienia niniejszego regulaminu (zwanego dalej: Regulaminem).
3. Regulamin jest wiążący dla Organizatora i Uczestników, określa warunki i zasady uczestnictwa w grze, prawa i obowiązki Organizatora i Uczestników Quizu. Regulamin jest jednym dokumentem określającym niniejsze warunki. Materiały reklamowe i promocyjne służą jedynie celom informacyjnym.
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 QUIZTERIOUS jest dobrowolne. Warunkiem uczestnictwa w Quizie jest zakupienie biletu grupowego w cenie 40,00 zł przez jednego z uczestników drużyny. Udział w grze jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
3. Wpisowe to bilet grupowy Quizterious o wartości 40,00 zł (słownie: czterdzieści złotych) za jedną drużynę. Opłata pobierana jest jednorazowo w momencie zakupu biletu w przedsprzedaży za pośrednictwem sklepu <https://sklep.pokojezagadki.pl>.
4. Do udziału w quizie mogą przystąpić jedynie Uczestnicy, którzy zakupili bilet grupowy Quizterious przez dedykowaną stronę do zakupów online.
5. Uczestnikami QUIZTERIOUS 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 bezpośrednio w przygotowaniu Quizu.
6. Uczestnikami Quizu nie mogą być ponadto członkowie najbliższej rodziny osób, o których mowa w § 2 ust. 5. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się małżonków, wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, powinowatych w tej samej linii lub stopniu oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie nieprawdziwych danych lub danych osoby trzeciej przez Uczestników. Podanie nieprawdziwych danych skutkuje utratą prawa do nagrody.



§ 3 Zakup biletów

1. Zakupu biletów dokonuje się w ramach przedsprzedaży, za pośrednictwem witryny <https://sklep.pokojezagadki.pl>.
2. Bilet posiada unikatowy numer, datę, cenę oraz miejsce gdzie odbędzie się Quiz.
3. Bilet jest przeznaczony dla grupy 4 osób.
4. Po przybyciu do lokalu w dniu gry, bilet należy okazać prowadzącemu celem weryfikacji. Można go wydrukować lub przedstawić na telefonie.
5. Bilet na uczestnictwo jest jednorazowy.
6. W przypadku braku możliwości skorzystania i wzięcia udziału w grze, bilet na Quiz można odsprzedać lub oddać innym zainteresowanym osobom, jak również przekazać niezbędne informacje dotyczące kwestii organizacyjnych.

§ 4 Zasady Quizu - Drużyny

1. Do Gry mogą przystąpić drużyny, składające się z czterech osób. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany ww. zasady w zależności od okoliczności związanych z możliwościami lokalowymi lub/i aktualnie obowiązującymi zasadami sanitarnymi.
2. Liczbę drużyn, która może uczestniczyć w ramach danej edycji QUIZTERIOUS, ustala Organizator. Liczby te są uzależnione od warunków lokalowych, zgłoszonych Uczestników oraz obowiązujących zasad sanitarnych.
3. Obowiązkiem każdej drużyny jest wytypowanie przedstawiciela oraz wybranie nazwy. Przedstawiciel bezpośrednio komunikuje się z prowadzącym, udziela odpowiedzi, a w przypadku dogrywki odpowiada na pytania 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. W danym dniu Drużyna może wziąć udział w Quizie tylko jeden raz, o ile w tym dniu odbywa się więcej niż jedna Gra.

§ 5 Zasady Quizu - Pytania

1. QUIZTERIOUS składa się z 3 tur, a każda z nich obejmuje 10 rund (pytań) podstawowych oraz w zależności od wariantu także bonusową rundę 11 z zacięciem zręcznościowym. O tym fakcie prowadzący informuje wszystkich Uczestników 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. 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 rundzie.

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: warszawa@pokojezagadki.pl

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.

6 Zasady Quizu - przebieg Gry

1. Każda drużyna zostaje zaopatrzona przez prowadzącego w czyste kartki, na których Uczestnicy mogą dokonywać zapisków w celach komunikacji z pozostałymi Uczestnikami drużyny oraz ołówki. Dodatkowo drużyna otrzymuje specjalne plansze z literami, których używa celem wskazania odpowiedzi na zadane pytanie.

2. Pytania dla wszystkich drużyn są takie same. Prowadzący zadaje pytanie, a następnie udziela Uczestnikom czasu na odpowiedź, który nie może być krótszy niż 10 sekund i nie dłuższy niż 3 minuty. O czasie na odpowiedź na dane pytanie informuje prowadzący.

3. Każda Gra składa się z 4 etapów:

a. etap I - zadawanie pytań przez prowadzącego,

b. etap II - udzielenie odpowiedzi na pytania, poprzez uniesienie planszy z literą odpowiadającą wybranej odpowiedzi,

c. etap III - weryfikacji udzielonych odpowiedzi przez prowadzącego w czasie rzeczywistym oraz udokumentowanie zgłoszonych odpowiedzi na specjalnej tablicy wraz z obowiązującą punktacją, widocznej przez całą rozgrywkę.

d. etap IV - Kto pierwszy ten lepszy - runda z udziałem przedstawicieli grup z mechaniką „Familiady”; po odczytaniu pytania należy jak najszybciej wcisnąć przycisk i udzielić odpowiedzi ustnie.

e. etap V - zliczenie i przekazanie liczby punktów pod koniec każdej rundy i tury.

5. Przed rozpoczęciem Gry prowadzący informuje o sekwencji, w jakiej będą następowały po sobie poszczególne etapy.
6. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi drużyna otrzymuje 1,2 lub 3 punkty. O liczbie punktów możliwej do uzyskania za konkretne pytania, Uczestnicy są informowani przed przeczytaniem pytania przez prowadzącego.
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 Quizu.
10. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany zasad przyznawania czwartej nagrody w zależności od liczby zgłoszonych Uczestników.

§ 7 Zasady Quizu - dyskwalifikacja

1. 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, Whatsupp)
 - b. prowadzenie rozmów telefonicznych,
 - c. korzystanie z Internetu.
2. Prowadzący z ramienia Organizatora, zastrzega sobie prawo do powołania przedstawicieli drużyn, aby urządzenia elektroniczne, m.in. telefony komórkowe wszystkich Uczestników drużyn, zostały na czas Quizu zamknięte w specjalnych szafkach na klucze, dostępnych na terenie lokalu.
3. Konsultowanie pytań i odpowiedzi z osobami, które nie biorą udziału w Grze, powoduje dyskwalifikację.
4. W razie stwierdzenia naruszeń zakazów wskazanych w ust. 1 lub ust. 3 powyżej, prowadzący upomina drużynę, w przypadku ponownego naruszania zakazów odbiera drużynie 5 punktów. W wypadku powtarzających się naruszeń ww. zakazów prowadzący może zdyskwalifikować wszystkich Uczestników w danej drużynie.
Jeśli na daną drużynę zostanie nałożona ww. kara punktowa, 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. 1 powyżej, zostaną zdyskwalifikowani.

§8 Nagrody

1. Nagrodami za zajęcie trzech miejsc, są produkty stanowiące asortyment Mysterious Room. Zaliczają się do nich vouchery stacjonarne, online oraz gadżety ze sklepu internetowego <https://sklep.pokojezagadki.pl>, z wyłączeniem gier planszowych. Nagroda za zajęcie I miejsca, stanowi 85% wpłaconych wpisowych wszystkich drużyn (o którym mowa w § 2 ust. 3 regulaminu).

Nagrody za poszczególne miejsca to kolejno:

I miejsce - voucher do godzinnego pokoju w dniach między wtorkiem a czwartkiem lub gadżety o równowartości 170,00 zł ze sklepu internetowego lub inne nagrody rzeczowe.

II miejsce - zniżka w wysokości 60% na produkty: vouchery online, koszulki oraz gadżety plus smycze i wlepy, z wyłączeniem produktów od partnerów: koszulki od Tkalni Zagadek, bony podarunkowe do pokoi w Świat Zagadek, vouchery VR do FunCube.

III miejsce - zniżka w wysokości 35% na produkty: vouchery online, koszulki oraz gadżety plus smycze i wlepy, z wyłączeniem produktów od partnerów: koszulki od Tkalni Zagadek, bony podarunkowe do pokoi w Świat Zagadek, vouchery VR do FunCube.

2. 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 miejsca.

3. Zakończenie Gry następuje po wpisaniu ostatecznej liczby punktów na tablicy oraz rozdaniu nagród przez prowadzącego.

4. Żadne z wymienionych nagród nie podlegają wymianie na gotówkę.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w zakresie przewidywanych nagród.

6. Aby zrealizować nagrody w postaci zniżek, przedstawiciele zwycięskich drużyn są zobowiązani podać prowadzącemu adres e-mail, do którego zostanie przypisana zniżka w wysokości odpowiadającej wygranej za dane miejsce.

§ 9 Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych w rozumieniu ustawy o ochronie danych osobowych jest Organizator. 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: warszawa@pokojezagadki.pl lub w formie pisemnej na adres ul. Wynalazek 4, 02-677 Warszawa. 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 QUIZTERIOUS u prowadzącego.
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 z dniem opublikowania zaktualizowanej wersji Regulaminu.