

## REGULAMIN BoostQuiz

### §1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem BoostQuiz (zwanym dalej Quiz lub Gra) jest Stowarzyszenie Boost Biotech Polska z siedzibą w Łodzi zwanym dalej Organizatorem.
2. Quiz jest formą rozrywki intelektualnej, polegającej na udzielaniu odpowiedzi przez drużyny złożone z Uczestników na pytania wyświetlane Uczestnikom przez Prowadzącego za pomocą serwisu twitch.tv. Warunki i zasady Quizu określają postanowienia niniejszego regulaminu (zwanego dalej: Regulaminem). Quiz wykorzystuje funkcjonalność serwisu internetowego kahoot.com oraz portalu streamingowego twitch.tv.
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 niniejszy 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, które posiadają pełną zdolność do czynności prawnych i ukończyły 18 rok życia.
2. Uczestnictwo w Quizie jest dobrowolne. Warunkiem Uczestnictwa w Quizie jest zalogowanie się Przedstawiciela Drużyny do serwisu kahoot.it należącego do kahoot.com za pomocą PIN-u podanego przez Organizatora. Udział w Grze jest jednoznaczny z akceptacją Regulaminu kahoot.com.
3. Warunkiem Uczestnictwa w Quizie jest zalogowanie się Uczestników do serwisu twitch.tv należącego do Amazon.com. W celu dołączenia do Gry należy użyć linku udostępnionego przez Organizatorów.
4. Uczestnikami Quizu nie mogą być osoby bezpośrednio uczestniczące w organizacji Quizu.
5. Uczestnikami Quizu nie mogą być ponadto członkowie najbliższej rodziny osób, o których mowa w § 2 ust. 4. 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.

### §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. Liczba drużyn ograniczona jest przez serwis kahoot.com, a liczbę Uczestników w jednej drużynie ustalają drużyny przed rozpoczęciem rozgrywki.
3. Każda Drużyna wybiera Przedstawiciela, który loguje się do kahoot.it.
4. Każda z drużyn wybiera swoją nazwę. Nazwa drużyny nie powinna zawierać: Imienia i Nazwiska, PESELu oraz innych danych osobowych. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ujawnienie danych osobowych Uczestnika/ków.
5. Punkty są automatycznie zliczane przez serwis kahoot.com. Niedopuszczalne będą nazwy Drużyn powszechnie uważane za wulgarne i obraźliwe. Zespoły posiadające wulgarne lub obrazoburcze nazwy zostaną zdyskwalifikowane.

#### §4 Zasady Quizu - Pytania

1. Quiz składa się z pytań podzielonych na kategorie. Liczba punktów, które uczestnik otrzyma za odpowiedź na dane pytanie, jest zależna od poprawności odpowiedzi, oraz prędkości udzielenia odpowiedzi, zgodnie z systemem serwisu kahoot.com.
2. Pytanie może być zadane przez Prowadzącego na platformie twitch.tv poprzez:
  - a. Wyświetlenie go na ekranie Uczestnika;
  - b. Wyświetlenie fragmentu filmu oraz pytania dotyczącego wyświetlanego fragmentu filmu;
  - c. Odtworzenie fragmentu muzyki oraz wyświetlanie pytania dotyczącego odtworzonego fragmentu muzyki;
  - d. Wyświetlanie fotografii oraz pytania dotyczącego przedstawionej fotografii;
  - e. Dopuszczalne są również inne formy zadawania pytań.
3. Każde pytanie oraz odpowiedź przygotowane przez Organizatora bazuje na literaturze naukowej. W przypadku, gdy prawidłowość odpowiedzi przygotowanej przez Organizatora poddana jest 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: [info@boostbiotech.pl](mailto:info@boostbiotech.pl) Organizator rozpatrzy każdy przypadek indywidualnie w ciągu 14 dni od jego otrzymania oraz powiadomi mailowo o jego rozstrzygnięciu. Uczestnik proszony jest o nieujawnianie w korespondencji danych osobowych, podpisanie maila nazwą drużyny oraz o wpisanie w tytule e-maila słowa "Wątpliwość".
4. 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.
5. Organizator sam nie tworzy odpowiedzi, tylko przedstawia informacje zaczerpnięte z naukowych 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 Organizatora w kwestiach spornych jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca dla Uczestników.

## §5 Zasady Quizu - Przebieg Gry

1. Uczestnicy logują się do serwisu twitch.tv poprzez link udostępniony przez Organizatora na oficjalnym wydarzeniu “BoostQuiz” należącym do profilu Facebook Stowarzyszenia Boost Biotech Polska.
2. PIN do Gry Organizator udostępnia na wydarzeniu Facebook “BoostQuiz”. Drużyna wpisuje PIN w serwisie kahoot.it. Następnym krokiem jest wpisanie nazwy drużyny do Gry. Liczba pytań jest ustalona przez Organizatora przed Grą, a pytania wyświetlają się osobno i po kolei.
3. Pytania dla wszystkich drużyn są takie same. Prowadzący wyświetla pytanie, a następnie udziela Uczestnikom czasu na odpowiedź. Maksymalny czas odpowiedzi na pytanie to 60 sekund. Gdy wszyscy Uczestnicy udzielą odpowiedzi na pytanie, następuje zliczenie punktów przez serwis kahoot.it, oraz wyświetlenie tabeli wyników. Wyświetlenie może uwzględniać wybrane drużyny z największą ilością punktów.
4. Każda Gra składa się z 3 etapów:
  - a. etap I - Wyświetlanie pytań na platformie twitch.tv.
  - b. etap II - Udzielenie odpowiedzi w platformie kahoot.it
  - c. etap III - Weryfikacja odpowiedzi oraz wyświetlenie wyników na platformie kahoot.it oraz twitch.tv.
5. Sprawdzenie poprawności udzielonych odpowiedzi polega na wyświetleniu poprawnej odpowiedzi przez Organizatora na platformie kahoot.it za pośrednictwem platformy twitch.tv.
6. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi drużyna otrzymuje punkty. Ilość punktów jest zależna od szybkości udzielenia poprawnej odpowiedzi, zgodnie z platformą kahoot.it. Za brak odpowiedzi lub odpowiedź niepoprawną drużyna nie otrzymuje punktów.
7. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.
8. W sytuacji, gdy dwie lub więcej drużyn zdobędą taką samą liczbę punktów wszystkie drużyny są uznawane za wygrane.

## §6 Zasady Quizu

1. Uczestników Gry obowiązuje całkowity zakaz używania pomocy naukowych i zewnętrznych źródeł wiedzy, które mogą zawierać odpowiedzi na pytania zadawane podczas konkursu. W szczególności zabronione jest:
  - a. Pisanie wiadomości tekstowych (np. wiadomość SMS, Messenger) do osób nienależących do tej samej drużyny;
  - b. Prowadzenie rozmów telefonicznych z osobami nienależącymi do tej samej drużyny;
  - c. Korzystanie z zewnętrznych źródeł wiedzy np. książek i artykułów naukowych, stron internetowych np. ncbi.com, i innych;
  - d. Konsultowanie się z osobami, które nie są członkami tej samej drużyny.

## §7 Ochrona danych osobowych

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ujawnienie danych osobowych przez Uczestników.
2. Z uwagi na przeprowadzenie Gry, z użyciem serwisu kahoot.com oraz twitch.tv Uczestnicy, biorąc udział w Quizie wyrażają zgodę na politykę prywatności wymienionych platform.

### **§8 Postanowienia końcowe**

1. Udział w Grze jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
2. Prawo do składania zażaleń, co do niezgodności Gry z niniejszym Regulaminem, przysługuje Uczestnikom Gry, w ciągu 14 dni od dnia zakończenia Gry. Zażalenie powinno być złożone w formie elektronicznej na adres email Organizatora: [info@boostbiotech.pl](mailto:info@boostbiotech.pl). Organizator rozpatrzy zażalenie w ciągu 14 dni od jego otrzymania oraz powiadomi mailowo o jego rozstrzygnięciu. Uczestnik proszony jest o nieujawnianie w korespondencji danych osobowych oraz o wpisanie w tytule e-maila słowa "Zażalenie".
3. 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.
4. Regulamin Quizu jest udostępniony do wglądu na oficjalnym wydarzeniu "BoostQuiz" na profilu Facebook i stronie [www.boostbiotech.pl](http://www.boostbiotech.pl)
5. Ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Organizatora. W sprawach spornych decyzja Organizatora jest decyzją ostateczną. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia Uczestnika od jego przestrzegania.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w Regulaminie. Wszelkie zmiany wchodzi w życie od momentu opublikowania zaktualizowanej wersji Regulaminu.