

**REGULAMIN GRY
„LITERACKI QUIZ 2026”**

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki i zasady gry pod nazwą „Literacki quiz”, zwanej dalej „Grą”.
2. Organizatorem Gry jest samorządowa instytucja kultury Goyki 3 Art Inkubator z siedzibą w Sopocie przy ul. Goyki 3, zwana dalej Organizatorem.
3. Gra odbędzie się 20 sierpnia 2026 roku w godzinach od 20.30 do 23.00 w klubokawiarni 3Siostry w Sopocie.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Udział w Grze mogą wziąć wyłącznie osoby fizyczne zorganizowane w drużyny liczące od 2 do 6 osób (dalej jako „Uczestnicy”).
6. Uczestnicy muszą być pełnoletni.
7. Gra będzie polegała na udzielaniu przez Uczestników zgrupowanych w drużyny, odpowiedzi na pytania zadawane przez prowadzącego Grę.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania Graczy niezgodne z obowiązującym prawem i ogólnie przyjętymi zasadami bezpieczeństwa lub współżycia społecznego.
9. Regulamin jest wiążący dla Organizatora i Uczestników, reguluje warunki i zasady uczestnictwa w Grze, prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników.
10. Gra nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. (Dz. U. z 2020 r, poz. 2094 z późn. zm).
11. Zgłaszając swój udział w Grze Uczestnik zobowiązany jest wyrazić pisemną zgodę na:
 - A. wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie Gry;
 - B. przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Uczestnika w zakresie niezbędnym dla dokonania zgłoszenia do wzięcia udziału w Grze oraz do przeprowadzenia Gry [(zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO)];
 - C. utrwalenie, wykorzystanie i publikowanie w mediach społecznościowych oraz na stronie internetowej Organizatora wizerunku Uczestnika.

II. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Zgłoszenia udziału w Grze odbywają się drogą elektroniczną poprzez formularz na stronie Evenea.pl.
2. Przyjmowanie zgłoszeń Uczestników do udziału w Grze zakończy się w momencie zgłoszenia udziału maksymalnej dopuszczalnej liczby drużyn, tj. 7 drużyn (maksymalnie 42 osób) lub do godziny 17:00 w dniu przeprowadzenia Gry.
3. Zgłoszenie do Gry musi obejmować przewidywaną liczbę Uczestników w drużynie, nazwę drużyny, imię i nazwisko oraz e-mail osoby zgłaszającej drużynę.
4. Warunkiem udziału w Grze jest wyrażenie zgód, o których mowa w rozdziale I powyżej.

III. PRZEBIEG GRY I PYTANIA

1. Gra rozpoczyna się w dniu 20 sierpnia 2026 roku o godz. 20.30 w klubokawiarni 3Siostry przy ul.

Powstańców Warszawy 6 w Sopocie.

2. Każda drużyna musi składać się z co najmniej dwóch Uczestników. Każda drużyna w zgłoszeniu do udziału w Grze wybiera nazwę drużyny, a w chwili rozpoczęcia Gry - swojego przedstawiciela, będącego reprezentantem drużyny przed prowadzącym.
3. Uczestników Gry obowiązuje całkowity zakaz używania urządzeń elektronicznych, takich jak telefony komórkowe, smartfony, czy laptopy oraz innych urządzeń lub materiałów, które mogą zawierać lub być źródłem ustalenia odpowiedzi na pytania zadawane podczas Gry. W szczególności zabronione jest: a) pisanie wiadomości tekstowych, b) prowadzenie rozmów telefonicznych, c) korzystanie z Internetu.
4. Konsultowanie pytań lub odpowiedzi z osobami, które nie biorą udziału w Grze, powoduje dyskwalifikację całej drużyny.
5. Gra składa się z pytań podzielonych na kategorie.
6. Pytania mogą być prezentowane przez prowadzącego poprzez: odczytanie pytania lub wyświetlenie fotografii.
7. Każde pytanie oraz odpowiedź przygotowane przez Organizatora potwierdzone są źródłem wiedzy. W przypadku, gdy prawidłowość odpowiedzi przygotowanej przez Organizatora poddana jest w wątpliwość przez uczestnika Gry, może on zażądać podania źródła, z którego korzystał Organizator.
8. Decyzja prowadzącego w ewentualnych kwestiach spornych jest ostateczna i wiążąca dla Uczestników.
9. Drużyna otrzymuje od prowadzącego kartę do Gry, na której zamieszcza odpowiedzi na zadawane pytania.
10. Pytania dla wszystkich drużyn są takie same. Prowadzący zadaje pytanie, a następnie udziela Uczestnikom czasu na odpowiedź, który nie może być krótszy niż 3 sekundy.
11. Każda Gra składa się z 2 etapów: etap I- zadawanie pytań przez prowadzącego, etap II- sprawdzenie poprawności odpowiedzi udzielonych przez Uczestników na kartach Gry, przez przedstawiciela Organizatora.
12. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi drużyna otrzymuje 1 punkt. Za brak odpowiedzi lub odpowiedź niepoprawną drużyna nie otrzymuje punktów.
13. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.
14. W sytuacji, gdy dwie drużyny lub więcej zdobędą taką samą liczbę punktów o zdobyciu nagrody decydować będzie pytanie dodatkowe, które będzie dla wszystkich drużyn takie samo. Celem dogrywki jest wyłonienie trzech najlepszych drużyn, którym przyznane zostaną nagrody.
15. Punkty zdobyte w dogrywce nie są doliczane do końcowego wyniku, czyli sumy punktów z wszystkich kategorii Gry.
16. Zdyskwalifikowana będzie drużyna, której Uczestnik lub Uczestnicy zachowaniem swym złamią reguły Gry, w tym przede wszystkim zakaz korzystania z pomocy osób trzecich lub materiałów i urządzeń, mogących dostarczyć informacji niezbędnych do udzielenia odpowiedzi na zadawane w Grze pytania.
17. Drużyna, której wszyscy Uczestnicy stawiają się w miejscu organizacji Gry po jej rozpoczęciu, nie będzie dopuszczona do uczestnictwa

IV. NAGRODY

1. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi w dniu 20 sierpnia 2026 roku po zakończeniu Gry.
2. Organizator przewiduje nagrody rzeczowe za udział w Grze.
3. Nagrody otrzymają Uczestnicy, których drużyny uzyskają trzy najlepsze wyniki punktowy w grze.
4. Warunkiem przyznania i otrzymania nagród jest osobista obecność podczas wręczania nagród wszystkich Uczestników do danej drużyny lub ich przedstawiciela.
5. Organizator nie przekazuje nagrody osobom trzecim.
6. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną

nagrodę. Ewentualne prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.

V. PRAWA AUTORSKIE

1. Organizator zobowiązuje się, że materiały udostępnione po wydarzeniu (m.in. nagranie) będą zgodne z prawem, normami etycznymi oraz dobrymi obyczajami.
2. Gracz biorąc udział w Grze nie otrzymuje praw do wykorzystywanych w niej materiałów.
3. Naruszenie postanowień niniejszego Regulaminu będzie stanowiło podstawę do dochodzenia roszczeń odszkodowawczych przez Organizatora.

VI. DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych Gracza jest Organizator.
2. Dane osobowe Gracza przetwarzane są w celu wzięcia udziału w Grze oraz ewentualnej obrony, dochodzenia lub ustalenia roszczeń związanych z wydarzeniem.
3. Szczegóły dotyczące przetwarzania danych osobowych znajdują się w klauzuli informacyjnej, stanowiącej załącznik do niniejszego Regulaminu.

VII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Uczestnik w trakcie Gry ma obowiązek postępować zgodnie Regulaminem Gry pod rygorem wykluczenia z Gry.
2. Regulamin Gry znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora oraz w każdym punkcie ustalonym w ramach przebiegu Gry, w tym w miejscu, w którym Gra się odbywa.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

Zgoda na przetwarzanie danych osobowych

1. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w postaci imienia, nazwiska, adresu email oraz wizerunku przez administratora danych osobowych, którym jest Goyki 3 Art Inkubator z siedzibą w Sopocie, w celu wzięcia udziału w "Literackim quizie" w dniu 20 sierpnia 2026 roku.
2. Podaję dane osobowe dobrowolnie i oświadczam, że są one zgodne z prawdą.
3. Zapoznałem(-am) się z treścią klauzuli informacyjnej, w tym z informacją o celu i sposobach przetwarzania danych osobowych oraz prawie dostępu do treści swoich danych i prawie ich poprawiania.

Klauzula informacyjna

Informujemy, że:

- 1) Administratorem danych wskazanych w oświadczeniu jest Goyki 3 Art Inkubator z siedzibą w Sopocie przy ul. Goyki 3. Administrator wyznaczył inspektora ochrony danych osobowych, z którym można skontaktować się pod adresem email: iodo@goyki3.pl
- 2) Celem zbierania danych osobowych jest zapewnienie możliwości rejestracji i wzięcia udziału w grze organizowanej w ramach Festiwalu „Literacki Sopot” 2026.
- 3) Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą na podstawie: art. 6 ust. 1 pkt a) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych, zwane potocznie RODO), w zakresie w jakim dane osobowe przetwarzane są na podstawie wyrażonej przez Panią/Pana zgody na ich przetwarzanie.
- 4) Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do treści danych oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo sprzeciwu, zażądania zaprzestania przetwarzania i przenoszenia danych, jak również prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie oraz prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;
- 5) Podanie danych jest dobrowolne, lecz niezbędne do rejestracji uczestnika i dopuszczenia do wzięcia udziału w warsztatach organizowanych w ramach festiwalu „Literacki Sopot” 2026, jak również do zapewnienia bezpieczeństwa osób zgromadzonych na Festiwalu Literacki Sopot 2026. W przypadku niepodania danych nie będzie możliwy Pana/ Pani udział w tym wydarzeniu.
- 6) Dane udostępnione przez Panią/Pana nie będą podlegały udostępnieniu podmiotom trzecim. Odbiorcami danych będą tylko instytucje upoważnione z mocy prawa.
- 7) Dane udostępnione przez Panią/Pana nie będą podlegały profilowaniu.
- 8) Administrator danych nie ma zamiaru przekazywać danych osobowych do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
- 9) Dane osobowe będą przetwarzane do czasu cofnięcia zgody.
- 10) Dane osobowe gromadzone będą przechowywane przez okres 14 dni od dnia wzięcia udziału w wydarzeniu, nie dłużej niż 30 dni od dnia rejestracji udziału w danym wydarzeniu. Zgodę na przetwarzanie danych osobowych można cofnąć poprzez wysłanie wiadomości na adres e-mail iod@msb.com.pl.