

Spelregels, tips en algemene voorwaarden

1 Algemeen

- 1.1 Dit reglement is van toepassing op alle deelnemende teams en op alle deelnemers afzonderlijk.
- 1.2 De organisatie van Dorpsquiz De Lutte is volledig in handen van werkgroep Hellehondsdagen, hierna te noemen “de organisatie”. De organisatie bestaat uit vrijwilligers en heeft geen winstoochmerk.
- 1.3 U heeft bij inschrijving verklaard volledig kennis te hebben genomen van alle regels die betrekking hebben op Dorpsquiz De Lutte, waaronder dit reglement. Met het deelnemen aan de Dorpsquiz gelden alle regels dus als te zijn geaccepteerd.
- 1.4 In geval van nood is de organisatie te bereiken op 06 – 57 99 14 64 (Sophie Scheper), 06 – 222 85 992 (Ronan Berendsen) of op 06 – 47 14 08 96 (Tessa Olde Riekerink).
Dit zijn natuurlijk geen hulplijnen, er worden geen hints of antwoorden verstrekt!
- 1.5 Indien er tijdens de Dorpsquiz vragen binnen komen die we niet hebben voorzien, maar waarvan het antwoord belangrijk is voor alle deelnemers, zullen tijdens de Dorpsquiz eventueel aanvullende instructies doorgeven per telefoon naar het opgegeven telefoonnummer bij inschrijving.

2 Teams

- 2.1 Deelname aan Dorpsquiz De Lutte kan uitsluitend met teams van minimaal 5 personen. Er geldt geen maximum aantal deelnemers per team.
- 2.2 Elk team heeft één van de teamleden toegewezen als Teamcaptain. Deze heeft zijn of haar gegevens ingevuld op het inschrijfformulier. De organisatie voert alle communicatie met een team uitsluitend met de Teamcaptain.
- 2.3 Er is geen minimale of maximale leeftijd voor deelname aan de Dorpsquiz in een team, met uitzondering van de Teamcaptain.

3 Deelnemen aan Dorpsquiz De Lutte

- 3.1 Op vrijdag 6 juli om 18:30 uur dienen alle Teamcaptains zich te melden in De Vereniging voor een korte uitleg van de Dorpsquiz. Op dat moment dient ook de € 25,- inschrijfgeld (contant) te worden voldaan.
- 3.2 De organisatie heeft een Quizmap samengesteld waarin alle vragen en opdrachten voor de Dorpsquiz zijn opgenomen. Voor ieder team is er één exemplaar beschikbaar. Deze wordt overhandigd aan de Teamcaptain bij aanvang van de Dorpsquiz, vrijdag 6 juli om 19:00 uur.
- 3.3 De Teamcaptain controleert direct na ontvangst of de map compleet is; na vertrek uit de Vereniging is het niet meer mogelijk om hier op terug te komen bij de organisatie.
- 3.4 Ieder team kiest een uitvalsbasis op een zelfgekozen locatie. Vanaf deze plek spelen zij de Dorpsquiz. Wees strategisch en oplettend met het uitzoeken van een geschikte locatie.
- 3.5 De organisatie verplicht niemand om deel te nemen aan (onderdelen van) de Dorpsquiz: het is immers mogelijk om vragen of opdrachten over te slaan. Echter worden voor niet ingevulde antwoorden of niet uitgevoerde opdrachten geen punten toegekend.
- 3.6 Een onderdeel van de Dorpsquiz is het ‘kraken’ van cijfersloten. Indien er een rij ontstaat bij een cijferslot, dan mag ieder team maximaal 2 minuten een cijferslot blijven bezetten. Is het slot na 2 minuten niet open, dan krijgt de volgende in de rij een kans.

- 3.7 De ingevulde Quizmap moet op vrijdag 6 juli om 23:00 uur door de Teamcaptain worden ingeleverd bij de Vereniging. De tijd op de klok van de organisatie wordt hierbij als de juiste tijd gehanteerd. Teams die hun Quizmap na 23:00 uur inleveren, worden van deelname uitgesloten en dingen niet meer mee in de prijzen. Bij hoge uitzondering is het mogelijk dat de organisatie anders beslist.
- 3.8 Door de organisatie wordt telkens en direct op het moment van inlevering en in het bijzijn van de Teamcaptain het exacte tijdstip van inleveren vermeld.
- 3.9 Instructies of aanwijzingen van de organisatie dienen strikt opgevolgd te worden. Daarnaast dient u zich te allen tijde te houden aan de normale wetgeving omtrent verkeersregels, privacy, orderverstoring, vandalisme en dergelijke. Houd rekening met je omgeving en respecteer elkaar.
- 3.10 Niet naleving van de spelregels leiden tot uitsluiting van deelname, een en ander ter beoordeling van de organisatie.
- 3.11 In geval van uitsluiting van deelname of voortijdige afmelding is er geen teruggave van het inschrijfgeld van toepassing.

4 Groepsbewijs

- 4.1 Het Groepsbewijs is een A4'tje met daarop jullie groepsnaam, groepsnummer en het logo van de Dorpsquiz. Het is de bedoeling om dit Groepsbewijs telkens duidelijk in foto-opdrachten naar voren te laten komen om te bewijzen dat de foto daadwerkelijk door jullie groep is gemaakt. Bij het inleveren van de Quizmap moet ook het Groepsbewijs weer worden ingeleverd.
- 4.2 Het is niet toegestaan het Groepsbewijs op welke wijze dan ook te kopiëren, bewerken, vernietigen, vermenigvuldigen, delen (online en/of offline). Ook hier geldt dat de organisatie bij vermoeden van vals spel, fraude, wetsovertredingen of andere onreglementaire handelingen kan besluiten tot uitsluiting.

5 Foto-opdrachten

- 5.1 Sommige opdrachten vragen om een fotobewijs. Het is de bedoeling om de betreffende foto uit te printen en op te plakken of vast te nieten in de Quizmap. Let er op dat je hier zo zorgvuldig mogelijk werkt: de foto moet duidelijk weergeven waar de opdracht om vraagt, het Groepsbewijs moet goed zichtbaar zijn en de foto moet goed zijn bevestigd aan de Quizmap. De organisatie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor verloren foto's als gevolg van onzorgvuldig handelen van het betreffende team.

6 Muziekronde

- 6.1 Een onderdeel van de Dorpsquiz is de Muziekronde. Op het tijdschema Muziekronde staat vermeld hoe laat jullie groep aan de beurt is. Iedere groep is slechts eenmaal aan de beurt. Tijdens de Muziekronde worden 20 fragmenten ten gehore gebracht, en de bedoeling is om te raden welke artiest en titel bij het betreffende fragment hoort.
- 6.2 De Muziekronde wordt slechts 1x afgespeeld en duurt ongeveer 10 minuten. Er mogen maximaal 3 leden per team deelnemen aan de Muziekronde.
- 6.3 Het is tijdens de Muziekronde niet toegestaan om (elektronische) hulpmiddelen te gebruiken. Onder andere het gebruik van Shazam, Soundhound e.d. is ten strengste verboden. Ook het opnemen van de fragmenten is niet toegestaan.
- 6.4 Wees op tijd in de Vereniging zodat je geen fragmenten mist. Bij de start van de Muziekronde ontvang je van de organisatie een Antwoordenblad. Na afloop van de Muziekronde lever je dit Antwoordenblad direct in bij de organisatie.

7 Tijdschema Muziekronde

Teamnummer	Teamnaam	Muziekronde
1	Team 76-77	19:30 uur
2	Vriendinnen De Lutte	19:30 uur
3	Net over 't net	19:30 uur
4	FF Links buiten adem	19:30 uur
5	Wijn is fijn (Kim Zents)	19:30 uur
6	De Magic Dancing Queens	20:00 uur
7	okpunt	20:00 uur
8	Nonnen	20:00 uur
9	Kiek'n wat 't wordt	20:00 uur
10	Het Haverkotte team	20:00 uur
11	Ongewonepedia	20:30 uur
12	Wijn is fijn (Danieke Vrijkorte)	20:30 uur
13	Lage Kavik	20:30 uur
14	De specialisten van de Dorpstraat	20:30 uur
15	Senger	21:00 uur
16	Fam Bekke	21:00 uur
17	Ruegg	21:00 uur
18	De Plechelmuskes	21:00 uur
19	Kameraden	21:00 uur
20	Helse buurt	21:30 uur
21	Asbak met pindakaas	21:30 uur
22	Mtb-dames	21:30 uur
23	Team Visschedijk	21:30 uur
24	Warm en koud	21:30 uur
25	Koken met plezier	22:00 uur
26	Rob Schulte Tafel	22:00 uur
27	Kop d'r bie	22:00 uur
28	Berglut	22:00 uur

8 Puntentoekening, uitslag en prijzengeld

- 8.1 Bij elke vraag of opdracht in de Quizmap wordt aangegeven hoeveel punten er verdiend kunnen worden met de betreffende vraag of opdracht.
- 8.2 Alle antwoorden op de vragen en opdrachten dienen in de Quizmap eenduidig, op de juiste plaats (in het antwoordvak) en duidelijk leesbaar te worden ingevuld.
- 8.3 Bij het inleveren moet de Quizmap compleet zijn. Daarnaast moeten alle pagina's in de juiste volgorde in de map aanwezig zijn. De pagina's moeten origineel zijn en de map mag dus geen kopieën bevatten.
- 8.4 De gegeven antwoorden worden door de organisatie na afloop van de Dorpsquiz op hun juistheid beoordeeld en voor elk goed antwoord of goed uitgevoerde opdracht worden punten aan het team toegekend.

- 8.5 De drie teams met de meeste punten zijn de winnaars van de Dorpsquiz. Het team met de meeste punten eindigt op plek 1, het team met daarna de meeste punten eindigt op plek 2 en het team met daarna de meeste punten eindigt op plek 3.
- 8.6 Bij een gelijk aantal punten is het team dat als eerste de Quizmap heeft ingeleverd de winnaar.
- 8.7 Het volledige inschrijfbedrag van alle teams vormt samen de prijzenpot. Het bedrag in de prijzenpot wordt als volgt verdeeld:
 - 1e plaats: 60% van de prijzenpot
 - 2e plaats: 30% van de prijzenpot
 - 3e plaats: 10% van de prijzenpot
- 8.8 De uitslag van Dorpsquiz De Lutte wordt bekend gemaakt tijdens de Hellehondsdagen op zaterdag 14 juli omstreeks 21:00 uur in de feesttent op het Oude Elferink Natuursteenplein onder de bomen. Deze uitslag van Dorpsquiz De Lutte is bindend en staat niet ter discussie.
- 8.9 De winnaars van de Dorpsquiz ontvangen een cheque en natuurlijk eeuwige roem als winnaars van de eerste Dorpsquiz De Lutte!
- 8.10 De ingeleverde Quizmappen worden niet geretourneerd aan het team. Op vrijdag 27 juli wordt er een inzageavond georganiseerd waarbij ieder team van harte uitgenodigd is om de goede antwoorden in te zien.

9 Sponsoren

- 9.1 Eventuele sponsoren hebben geen invloed op quizvragen dan wel opdrachten.
- 9.2 Indien er in de Dorpsquiz verwezen wordt naar bedrijven is dit volledig belangeloos en willekeurig.

10 Tenslotte

- 10.1 Dit reglement kan te allen tijde eenzijdig worden gewijzigd door de organisatie. Bijvoorbeeld als er onvolledigheden, tegenstrijdigheden en / of onoplosbare situaties ontstaan.
- 10.2 Zowel de organisatie als de stichting kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor de gevolgen van deelname aan de Dorpsquiz De Lutte.
- 10.3 Deelnemen aan de Dorpsquiz is geheel op eigen risico.
- 10.4 De organisatie behoudt zich het recht voor om eventueel beeld- en/of fotomateriaal voortvloeiend uit Dorpsquiz De Lutte via de website en / of social media openbaar te stellen voor publiek.
- 10.5 Indien zich situaties voordoen waarin dit reglement niet voorziet is de organisatie gerechtigd een bindende beslissing te nemen.

11 Aandachtspunten en tips

- 11.1 Niet iedere vraag of opdracht levert hetzelfde aantal punten op. Bedenk dus goed met welke vragen en opdrachten je als eerste aan de slag gaat.
- 11.2 Er zijn vragen of opdrachten waarbij maar één team punten kan halen. Misschien is het slim om deze zo snel mogelijk op te lossen om de andere teams voor te zijn?
- 11.3 Het is toegestaan (m.u.v. de Muziekronde) om alle denkbare hulpmiddelen te gebruiken, zoals internet, encyclopedieën, telefoons, burens, slimme neefjes, rekenmachine et cetera. Wees creatief om zoveel mogelijk vragen te kunnen beantwoorden!
- 11.4 Bij sommige vragen is het nodig om foto's te maken, deze uit te printen en op te plakken in de Quizmap. Wees zorgvuldig en compleet: geen foto = geen punten!