



Spelregels 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 winstoogmerk.
- 1.3 Door u aan te melden voor Dorpsquiz De Lutte verklaart u 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 wij tijdens de Dorpsquiz eventueel aanvullende instructies doorgeven via Whatsapp 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 en het opgegeven telefoonnummer bij inschrijving.
- 2.3 Er is geen minimale of maximale leeftijd voor deelname aan de Dorpsquiz in een team, met uitzondering van de Teamcaptain.
- 2.4 De Teamcaptain is minimaal 18 jaar oud en woont in De Lutte.

3 Deelnemen aan Dorpsquiz De Lutte

- 3.1 Het inschrijfgeld bedraagt € 25,- per team. Na inschrijving ontvangt u van ons een betaalverzoek (Tikkie) op het opgegeven telefoonnummer bij inschrijving.
- 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.
- 3.3 De Teamcaptain controleert direct bij ontvangst of de map compleet is; daarna 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 Anders dan vorig jaar bestaat de Quizmap dit jaar uit twee delen. Het eerste deel omvat de omschrijving van alle vragen en opdrachten. Het tweede deel omvat de antwoordenbladen. Zorg ervoor dat alle antwoorden, foto's en extra punten op het antwoordenblad terecht komen. Alleen voor de antwoorden op deze bladen worden punten toegekend.
- 3.7 De organisatie heeft haar best gedaan om alle vragen eenduidig te verwoorden, zodat deze niet op meerdere manieren te interpreteren zijn. Dat is vast niet 100% gelukt. Creativiteit wordt gewaardeerd. Bijdehante antwoorden niet :-)
- 3.8 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.
- 3.9 Een onderdeel van de Dorpsquiz is de Muziekronde. Het gebruik van (elektronische) hulpmiddelen tijdens de Muziekronde resulteert in directe uitsluiting van deelname. Het betreffende team dingt niet meer mee in de prijzen.
- 3.10 Instructies of aanwijzingen van de organisatie dienen strikt opgevolgd te worden. Daarnaast dient u zich te allen tijde te houden aan de geldende wetgeving omtrent verkeersregels, privacy, ordeverstoring, vandalisme en dergelijke. Houd rekening met je omgeving en respecteer elkaar.
- 3.11 Niet naleving van de spelregels leiden tot uitsluiting van deelname, een en ander ter beoordeling van de organisatie.
- 3.12 In geval van uitsluiting van deelname of voortijdige afmelding is er geen teruggave van het inschrijfgeld van toepassing.

4 Inleveren van de Quizmap

- 4.1 De ingevulde Quizmap moet op vrijdag 28 juni om 23:00 uur door de Teamcaptain worden ingeleverd bij de Vereniging.
- 4.2 Bij het inleveren wordt de tijd op de klok van de organisatie 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.
- 4.3 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.
- 4.4 Naast het inleveren van de Quizmap zijn er punten te verdienen door het inleveren van een aantal andere zaken. Stop alle losse onderdelen in een doos. Zorg ervoor dat op de doos duidelijk uw teamnaam en teamnummer leesbaar is.
Losse onderdelen die te groot zijn voor de doos mogen apart ingeleverd worden. Zorg er ook in dat geval voor dat u ook deze onderdelen duidelijk (en stevig) voorziet van teamnaam en teamnummer.

5 Groepsbewijs

- 5.1 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 tijdens de Dorpsquiz en door jullie team is gemaakt.

- 5.2 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.

6 Foto-opdrachten

- 6.1 Sommige opdrachten vragen om een fotobewijs. Het is de bedoeling dat jullie de gemaakte foto's zelf uitprinten en stevig bevestigen op de aangewezen plek op het antwoordblad van de Quizmap. Let er op dat je zorgvuldig werkt: de foto moet duidelijk weergeven waar de opdracht om vraagt en het Groepsbewijs moet goed zichtbaar zijn. De organisatie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor verloren foto's als gevolg van onzorgvuldig handelen van het betreffende team.

7 Puntentoekening, uitslag en prijzengeld

- 7.1 Bij elke vraag of opdracht in de Quizmap wordt aangegeven hoeveel punten er verdiend kunnen worden met de betreffende vraag of opdracht.
- 7.2 Alle antwoorden op de vragen en opdrachten dienen in de Quizmap eenduidig, op de juiste plaats (in het antwoordvak op de antwoordbladen) en duidelijk leesbaar te worden ingevuld.
- 7.3 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.
- 7.4 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.
- 7.5 Er zullen altijd twijfelachtige antwoorden worden gegeven waarover valt te discussiëren of dit goed of fout is. Deze discussie wordt niet met deelnemers gevoerd. De jury beslist in dit geval. Dit besluit is bindend.
- 7.6 Bij een gelijk aantal punten is het team dat als eerste de Quizmap heeft ingeleverd de winnaar.
- 7.7 Het volledige inschrijfgeld van alle teams samen vormt samen de prijzenpot.
- 7.8 De uitslag van Dorpsquiz De Lutte wordt bekend gemaakt tijdens de Hellehondsdagen op zaterdag 6 juli omstreeks 21:00 uur in de feesttent op het Floortje Norman Square onder de bomen. Deze uitslag van Dorpsquiz De Lutte is bindend en staat niet ter discussie.
- 7.9 De winnaars van de Dorpsquiz ontvangen een cheque en natuurlijk eeuwige roem als winnaars van de eerste Dorpsquiz De Lutte!
- 7.10 De ingeleverde Quizmappen worden niet geretourneerd aan de teams.

8 Sponsors

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

9 Tenslotte

- 9.1 Dit reglement kan te allen tijde eenzijdig worden gewijzigd door de organisatie. Bijvoorbeeld als er onvolledigheden, tegenstrijdigheden en / of onoplosbare situaties ontstaan.
- 9.2 Zowel de organisatie als de stichting kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor de gevolgen van deelname aan de Dorpsquiz De Lutte.
- 9.3 Deelnemen aan de Dorpsquiz is geheel op eigen risico.
- 9.4 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.

- 9.5 Indien zich situaties voordoen waarin dit reglement niet voorziet is de organisatie gerechtigd een bindende beslissing te nemen.
- 9.6 In geval van uitsluiting of diskwalificatie door de organisatie, zal het betreffende team het inschrijfgeld niet retour ontvangen.

10 Aandachtspunten en tips

- 10.1 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.
- 10.2 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?
- 10.3 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!
- 10.4 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!