

SPELREGELS EN ALGEMENE VOORWAARDEN

Hieronder staan de spelregels en algemene voorwaarden van de Dorpsquiz De Lutte 2026. Zorg dat je deze goed doorneemt ruim vóórdat de Dorpsquiz van start gaat. Mocht je onvolkomenheden, onduidelijkheden of tegenstrijdigheden zien in deze spelregels, laat ons dat dan uiterlijk **maandag 8 juni 2026** weten. Zo hebben wij voldoende tijd om alle teams te voorzien van eventueel aangepaste informatie.

1 De opening

- 1.1 Op vrijdag 12 juni vindt Dorpsquiz De Lutte 2026 plaats. Het spel zelf start om 19:00 uur, maar...
- 1.2 Tussen 18:15 en 18:30 uur worden jullie met jullie volledige team verwacht op een nader bekend te maken locatie in De Lutte.
- 1.3 Het is niet verplicht dat alle deelnemers aanwezig zijn, maar net als vorige jaren wil je ook deze opening niet missen! Daarnaast zijn er met een beetje oplettendheid punten te verdienen, en samen zie je meer dan alleen. En wij vinden het gewoon ook heel gaaf om met iedereen samen de aftrap te doen!

2 Algemeen

- 2.1 Dit reglement is van toepassing op alle deelnemende teams en op alle deelnemers afzonderlijk.
- 2.2 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.
- 2.3 Door je aan te melden voor Dorpsquiz De Lutte verklaar je volledig kennis te hebben genomen van alle regels die betrekking hebben op Dorpsquiz De Lutte, waaronder dit reglement, en ga je ook akkoord.
- 2.4 In geval van nood is de organisatie te bereiken op 06 – 30 71 71 92 (Wouter de Cocq), 06 – 30 57 10 25 (Wouter Grote Punt) of op 06 – 29 28 27 05 (Roel Tijdhof).
- 2.5 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 het WhatsApp kanaal.

3 Communicatie

- 3.1 Dit jaar werken we opnieuw met het WhatsApp-kanaal. Iedere geïnteresseerde en betrokkene kan gratis en anoniem lid worden van dit kanaal.
- 3.2 Alle communicatie **van** de organisatie **naar** de teams verloopt dus niet uitsluitend via de Teamcaptain; ieder teamlid kan immers berichten van de organisatie ontvangen door lid te worden van het kanaal.
- 3.3 De communicatie **van** de teams **naar** de organisatie verloopt wel nog steeds uitsluitend via de Teamcaptain. Vragen, opmerkingen en/of klachten zowel voorafgaand aan, tijdens of na de Dorpsquiz van andere mensen dan de bij ons bekende Teamcaptains worden niet in behandeling genomen.
- 3.4 Wil je er al op tijd bij zijn? Dat kan! Word lid van ons kanaal door op de link te klikken en deel deze link ook gerust met al je teamleden: <https://hellehondsdagen.nl/WhatsAppkanaal>.



4 Teams

- 4.1 Voor deelname aan Dorpsquiz De Lutte gelden geen regels voor de grootte van een team. Er geldt geen minimum of maximum voor het aantal deelnemers per team.
- 4.2 Elk team heeft één van de teamleden toegewezen als Teamcaptain. Deze heeft zijn of haar gegevens ingevuld op het inschrijfformulier. Zorg dat het opgegeven telefoonnummer, e-mailadres en/of adres bij inschrijving correct zijn ingevuld.
- 4.3 Er is geen minimale of maximale leeftijd voor deelname aan de Dorpsquiz, met uitzondering van de Teamcaptain. De Teamcaptain is ten tijde van de Dorpsquiz minimaal 18 jaar oud en woont in De Lutte.

5 Deelnemen aan Dorpsquiz De Lutte

- 5.1 Na de sluitingsdatum van het inschrijven zijn alle teams bekend. Het zou zomaar kunnen dat er vervolgens in de aanloop naar de Dorpsquiz alvast een opdracht bij jullie wordt neergelegd waar jullie je alvast in vast kunnen bijten...
- 5.2 Het inschrijfgeld bedraagt € 50,- per team. Na inschrijving ontvangt de Teamcaptain van ons een betaalverzoek om dit inschrijfgeld te voldoen. Als een team zich, nadat het is ingeschreven, toch weer afmeldt, is er geen teruggave van het inschrijfgeld van toepassing.
- 5.3 De organisatie heeft een Quizmap samengesteld met alle vragen en opdrachten voor de Dorpsquiz. Voor ieder team is er één geprint exemplaar beschikbaar. Deze wordt overhandigd aan de Teamcaptain bij aanvang van de Dorpsquiz. Daarnaast verstrekken wij de link naar het digitale PDF-bestand van de Quizmap per WhatsApp bij aanvang van de Dorpsquiz.
- 5.4 Ieder team kiest een uitvalsbasis op een zelfgekozen locatie. Vanaf deze plek spelen zij de Dorpsquiz. Wees strategisch en slim met het uitzoeken van een geschikte locatie.
- 5.5 De organisatie verplicht niemand om deel te nemen aan (onderdelen van) de Dorpsquiz: het is immers mogelijk om vragen of opdrachten over te slaan. Voor niet beantwoorde vragen of niet uitgevoerde opdrachten worden geen punten toegekend.
- 5.6 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 :-)
- 5.7 Een onderdeel van de Dorpsquiz is de Muziekronde. Het gebruik van (elektronische) hulpmiddelen tijdens de Muziekronde resulteert in directe diskwalificatie. Het betreffende team dingt niet meer mee in de prijzen.
- 5.8 Instructies of aanwijzingen van de organisatie dienen strikt opgevolgd te worden. Daarnaast dien je je te allen tijde te houden aan de geldende wetgeving omtrent verkeersregels, privacy, ordeverstoring, vandalisme en dergelijke. Houd rekening met je omgeving en respecteer elkaar.
- 5.9 Speel het spel sportief en eerlijk. Competitiviteit en fanatisme maken de Dorpsquiz tot het succes wat het is, maar zorg dat het leuk blijft voor iedereen en maak niks kapot.
- 5.10 Niet naleving van de spelregels en wetgeving kan leiden tot uitsluiting van deelname, een en ander ter beoordeling van de organisatie. In geval van uitsluiting of diskwalificatie door de organisatie, zal het betreffende team het inschrijfgeld niet retour ontvangen.

6 Het inlevermoment

- 6.1 Het inleveren van antwoorden, beeldmateriaal of fysieke voorwerpen gebeurt op verschillende manieren. Per vraag of opdracht staat in de Quizmap aangegeven wat en hoe er ingeleverd moet worden.
- 6.2 Alleen als er wordt ingeleverd op de gevraagde manier, worden punten toegekend voor de betreffende vraag of opdracht.
- 6.3 We maken dit jaar ook weer gebruik van het digitale antwoordformulier. De link naar dit digitale antwoordformulier ontvang je kort na de opening. Het invullen van dit formulier kost tijd. Zorg dus dat je niet te laat begint! Het formulier moet klokslag 23:00 uur verzonden zijn. Te laat inleveren betekent diskwalificatie.
- 6.4 De organisatie informeert alle teams tijdig over de exacte instructies tijdens het inlevermoment.
- 6.5 Door de organisatie wordt telkens en direct op het moment van inleveren en in het bijzijn van de teamleden het exacte tijdstip van inleveren vermeld.

7 Foto-opdrachten

- 7.1 In sommige opdrachten wordt gevraagd om een foto of video te maken. Deze foto's en video's dienen door de Teamcaptain via WhatsApp te worden ingeleverd bij Wouter Grote Punt (06 – 30 57 10 25). Werk zorgvuldig: de foto's en video's moeten duidelijk weergeven waar de opdracht om vraagt en het Groepsbewijs moet altijd goed zichtbaar en leesbaar zijn, tenzij nadrukkelijk anders vermeld.
- 7.2 Let op: het insturen van digitaal materiaal zoals foto's of video's gaat uitsluitend via de Teamcaptain en het telefoonnummer dat bij aanmelding is vermeld. Ingestuurde media die via andere personen/telefoonnummers worden doorgestuurd, worden niet beoordeeld.
- 7.3 Het Groepsbewijs is een A4'tje met daarop jullie groepsnaam, groepsnummer en het logo van de Dorpsquiz. Dit Groepsbewijs vinden jullie in de Quizmap. Het is de bedoeling om dit Groepsbewijs (tenzij anders vermeld) telkens duidelijk in alle foto- en video-opdrachten naar voren te laten komen om te bewijzen dat de foto of video daadwerkelijk tijdens de Dorpsquiz en door jullie team is gemaakt.

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 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.
- 8.3 Er zullen twijfelachtige antwoorden worden gegeven waarover valt te discussiëren of dit goed of fout is. Deze discussie wordt niet met deelnemers gevoerd. De organisatie beslist in dit geval. Dit besluit is bindend.
- 8.4 Bij een gelijk aantal punten is het team dat als eerste het digitale antwoordenformulier heeft ingeleverd de de winnaar.
- 8.5 In totaal wordt er € 600,- aan prijzengeld uitgekeerd. Er zijn prijzen voor de vijf teams met de meeste punten:
 - 1^e prijs: € 300,-
 - 2^e prijs: € 150,-
 - 3^e prijs: € 50,-
 - 4^e prijs: € 50,-
 - 5^e prijs: € 50,-

- 8.6 De uitslag van Dorpsquiz De Lutte wordt bekendgemaakt tijdens de Hellehondsdagen op zaterdag 27 juni vanaf 20:00 uur in de feesttent op Maro Plein onder de bomen. Deze uitslag van Dorpsquiz De Lutte is bindend en staat niet ter discussie.
- 8.7 De winnaars van de Dorpsquiz ontvangen een cheque en natuurlijk eeuwige roem als winnaars van de zevende Dorpsquiz De Lutte!
- 8.8 De ingeleverde Quizmappen en voorwerpen worden niet geretourneerd aan de teams, tenzij nadrukkelijk anders vermeld.

9 Sponsors

- 9.1 Eventuele sponsors 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. Als zich situaties voordoen waarin dit reglement niet voorziet, is de organisatie gerechtigd een bindende beslissing te nemen.
- 10.2 Zowel de organisatie als de stichting kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor de gevolgen van deelname aan de Dorpsquiz De Lutte. Deelnemen aan de Dorpsquiz De Lutte is geheel op eigen risico.
- 10.3 De organisatie behoudt zich het recht voor om eventueel beeld- en/of fotomateriaal voortvloeiend uit Dorpsquiz De Lutte via de website en/of sociale media openbaar te stellen voor publiek. Dit geldt ook voor de foto's en video's die jullie moeten insturen voor de verschillende opdrachten.

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. Kijk ook naar opdrachten die gebonden zijn aan een bepaalde tijd, zoals de Muziekronde.
- 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 Ook dit jaar werken we met een digitaal antwoordformulier. Alle antwoorden moeten digitaal worden ingevuld, met uitzondering van foto's en video's. Je zou natuurlijk één persoon via een laptop of computer de antwoorden kunnen laten invoeren. Zorg dat je bent ingelogd bij je Google-account zodat je antwoorden niet verloren gaan als je laptop/computer/telefoon er onverwachts mee ophoudt!
- 11.5 Bovenal wensen we jullie heel veel plezier en succes!