###

### REGULAMIN TELETURNIEJU

### „Rodzina wie lepiej”

**1. Postanowienia ogólne**

Telewizja Polską S.A. z siedzibą w Warszawie, przy ul. J. P. Woronicza 17, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000100679, o numerze identyfikacji podatkowej NIP 521-04-12-987 jest producentem audycji telewizyjnej (zwana dalej **Producentem**) w formie teleturnieju pod nazwą „Rodzina wie lepiej” w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity: Dz. U. z 2000 r., Nr 80, poz. 904 ze zm.).

1.2. Teleturniej trwa od dnia 21 sierpnia 2017 r. do odwołania.

1.3. Realizacja, czyli nagranie Teleturnieju, odbywa się w miejscach i terminach wyznaczonych przez Producenta.

1.4. Organizatorem teleturnieju jest firma BONGO MEDIA PRODUCTION Sp. z o.o. we współpracy z Telewizją Polską S.A.

1.5. Nagrodą w Teleturnieju jest wygrana pieniężna.

1.6. Podmiotem odpowiedzialnym za przedstawienie do podpisu i nadzór nad wypełnianiem przez Laureata oświadczenia będącego podstawą wypłaty nagrody jest firma BONGO MEDIA PRODUCTION Sp. z o.o. (wzór Oświadczenia stanowi załącznik do niniejszego Regulaminu).

1.7. Podmiotem wyłącznie odpowiedzialnym za wydanie nagród, pobranie należnego podatku od nagród oraz wypełnienie innych obowiązków płatnika z tytułu nagród zgodnie z obowiązującymi przepisami jest Telewizja Polska S.A.

1.8. Za reklamacje w zakresie dotyczącym wypłaty należnej nagrody odpowiada Telewizja Polska S.A., w zakresie dotyczącym przebiegu teleturnieju, przedstawienia do podpisu Laureatowi oświadczenia i nadzoru nad należytym wypełnieniem przez Laureata tego oświadczenia będącego podstawą wypłaty nagrody odpowiada firma BONGO MEDIA PRODUCTION Sp. z o.o.

1.9. Nadawcą Teleturnieju jest TVP S.A Program 1 (dalej „**Nadawca**”).

1.10.Koszty przejazdów i noclegów Uczestników pokrywa BONGO MEDIA PRODUCTION Sp. z o.o. (**dalej „Organizator”)**

##### **2. Uczestnicy**

2.1. W Teleturnieju biorą udział drużyny pięcioosobowe.

2.2. Wśród grających, muszą znaleźć się osoby fizyczne, które ukończyły 14. rok życia, posiadają pełną zdolność do czynności prawnych oraz spełniają wszystkie postanowienia i warunki wynikające z regulaminu Teleturnieju oraz przeszły pomyślnie etap kwalifikacyjny. Każdy Zawodnik zobowiązany jest wyrazić zgodę, a co za tym idzie zaakceptować wszystkie formularze, zgody i autoryzacje wymagane przez Producenta. Zawodnik nie może wystąpić w żadnym innym programie aż do emisji odcinka programu pod tytułem „Rodzina wie lepiej” w którym wziął udział. Zawodnik zobowiązany jest podać w swoim Formularzu wszystkie gry lub teleturnieje, do których aplikował lub był uczestnikiem w ciągu ostatnich 5 lat. Wszyscy Zawodnicy są odpowiedzialni za przeczytanie i zrozumienie Regulaminu oraz za podporządkowanie się do tych zasad w każdym znaczeniu.

2.3. Uczestnik nie może w trakcie występu w Teleturnieju wygłaszać opinii i poglądów, których treść lub forma mogą być uznane za sprzeczne z prawem, naruszać prawa osób trzecich, używać słów lub gestów powszechnie uznawanych za obraźliwe.

2.4. W przypadku Uczestnika przystąpienie do Teleturnieju oznacza, że zapoznał się on z Regulaminem Teleturnieju, akceptuje jego postanowienia i zezwala na wykorzystywanie swoich danych osobowych, głosu, wizerunku, wypowiedzi.

2.5. Uczestnik w czasie występu w Teleturnieju nie może reklamować towarów, usług, podmiotów, a także podejmować jakichkolwiek działań kryptoreklamowych.

2.6. Nie będzie dopuszczona do nagrania osoba pod wpływem alkoholu, środków odurzających lub zachowująca się w sposób nielicujący z zasadami obowiązującymi w telewizji publicznej. Decyzję o niedopuszczeniu do nagrania osoby podejmuje arbitralnie Producent.

2.7. W Teleturnieju nie mogą brać udziału pracownicy, współpracownicy, ich małżonkowie i inne osoby bliskie, tj. spokrewnione lub spowinowacone, związane w trakcie trwania Teleturnieju z Telewizją Polską S.A. lub z firmą BONGO MEDIA PRODUCTION Sp. z o.o.

**3. Etapy**

Zgłoszenie

Żeby wziąć udział w Teleturnieju, Kandydat na Uczestnika (dalej „**Kandydat”**) zobowiązany jest:

1. zapoznać się z Regulaminem Teleturnieju, umieszczonym na stronie internetowej,
2. wysłać zgłoszenie oraz materiał wideo, pod adres, i w czasie wskazanym przez Organizatora.
3. przejść pomyślnie etap kwalifikacyjny,

Etap kwalifikacyjny

3.2. Etap kwalifikacyjny składa się z kilku elementów:

1. Przesłanie, przez kandydatów, „ankiety uczestnika” wraz z dołączonym materiałem wideo, zapoznania się i podpisania przez każdego z kandydatów – osobno-, stosownego oświadczenia, zezwalającego na wykorzystywanie wizerunku, głosu oraz wypowiedzi każdego z kandydatów na potrzeby Teleturnieju oraz promocji i reklamy Teleturnieju, a także potwierdzającego m.in. zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych.

Nagranie

3.3. Spośród Kandydatów , którzy pomyślnie przeszli wszystkie etapy castingu Organizator wybierze według swojego uznania pięcioosobowe Drużyny, które wezmą udział w nagraniach poszczególnych odcinków Teleturnieju.

3.4. Kolejność wyznaczania Drużyn do gry zależy wyłącznie od uznania Reżysera. Drużyny zostaną poinformowane, która z nich ma przystąpić do gry w danej chwili.

3.5. Po skierowaniu Osób na plan (zwanych dalej „**Uczestnikami”**) przez członka ekipy produkcyjnej, spośród Uczestników zostaje wybrana jedna osoba ( zwana dalej **“głównym uczestnikiem”)**, której wyboru dokonują pomiędzy sobą uczestnicy , która będzie odgrywała główną rolę w programie, co zostało opisane w niniejszych szczegółowych postanowieniach. W przypadku wygranej danej drużyny tylko główny uczestnik otrzymuje nagrodę.

3.6 Po wyborze głównego uczestnika, pozostali uczestnicy zostają odseparowani od głównego uczestnika i wchodzą do akustycznie uszczelnionego pomieszczenia ze szklaną szybą, przezroczystą lub matową, wedle uznania producenta. Uczestnicy w dźwiękoszczelnym pokoju nie będą widzieli ani słyszeli tego, co dzieje się w Programie, chyba, że Organizator zadecyduje inaczej. Organizator odpowiada za to, co Uczestnicy słyszą przez słuchawki, i w przypadku, kiedy Organizator chce uniemożliwić Uczestnikom słuchanie tego, co dzieje się w programie, włącza w słuchawkach muzykę i wyłącza ją, kiedy chce umożliwić Uczestnikom słuchanie tego, co dzieje się w Programie.

3.7 Uczestnicy w dźwiękoszczelnym przez cały czas trwania Programu muszą mieć na sobie słuchawki i nie mogą ich zdejmować, chyba, że Organizator zaleci inaczej.

3.8 Główny uczestnik Programu siedzi obok Prowadzącego, tyłem do pozostałych uczestników. Uczestnik musi pozostać w fotelu, tyłem do pomieszczenia w którym przebywają pozostali uczestnicy i ściśle stosować się do wskazań wyszczególnionych w punkcie 4 poniżej (zakaz podpowiadania innym uczestnikom o swoich ruchach lub kolejnych ruchach), chyba, że Organizator wyraźnie zaleci inaczej.

3.9 Na tym etapie teleturniej rozpoczyna się na zasadach wyszczególnionych w poniższej części.

Lista rezerwowa

3.5. Spośród Kandydatów, którzy pomyślnie przeszli wszystkie etapy castingu Organizator wybierze także drużyny rezerwowe. Producent decyduje o liczbie drużyn rezerwowych.

3.6. Przed rozpoczęciem nagrania w czasie wskazanym przez Organizatora każdy Uczestnik jest zobowiązany pisemnie oświadczyć, że zapoznał się z niniejszym Regulaminem i akceptuje bez zastrzeżeń wszystkie jego postanowienia.

3.7. Nagranie Teleturnieju odbywa się w miejscu i czasie wskazanym przez Organizatora.

**4. Przebieg gry**

4.1. Na początku programu uczestnicy otrzymują 20.000 (dwadzieścia tysięcy) złotych w postaci punktów.

4.2. Głównemu uczestnikowi zostanie zadane pytanie z wiedzy ogólnej i otrzyma on cztery możliwe odpowiedzi. Każde pytanie i proces z nim związany zwany jest dalej “rundą”. Każda rozgrywka może liczyć maksymalnie 6 rund.

4.3 Po zaprezentowaniu pytania, główny uczestnik musi wybrać poprawną w jego przekonaniu odpowiedź. Nie ma limitu czasu na wybór odpowiedzi, ale prowadzący program może poinformować uczestnika, że musi odpowiedzieć natychmiast na pytanie.

4.4 Zanim głównemu uczestnikowi zostanie zadane pytanie, Organizator ma obowiązek zaciemnienia okna w pomieszczeniu z pozostałymi uczestnikami i włączenia muzyki w ich słuchawkach, by upewnić się, że nie widzą, ani nie słyszą tego, co dzieje się w pomieszczeniu z głównym uczestnikiem aż do końca sekwencji, w której główny uczestnik uczestniczy.

4.5 Po wybraniu odpowiedzi przez głównego uczestnika, okno w pomieszczeniu z pozostałymi uczestnikami ponownie robi się przezroczyste, a pozostali uczestnicy słyszą w słuchawkach wybrane przez Organizatora głosy ze studio. Uczestnicy w oddzielnym pokoju poznają pytanie, które zostało zadane głównemu uczestnikowi oraz cztery możliwe odpowiedzi, bez wskazania odpowiedzi wybranej przez głównego uczestnika. Następnie muszą wybrać jedną z poniższych możliwości :

4.5.1 Jeśli pozostali uczestnicy uznają, że główny uczestnik wybrał poprawną odpowiedź, oznajmiają o tym głośno i nie robią nic więcej. W następnym kroku ujawnia się odpowiedź głównego uczestnika i pojawia się kilka możliwych scenariuszy rozgrywki:

1. Jeśli odpowiedź głównego uczestnika jest poprawna, wszyscy uczestnicy przechodzą do następnej rundy i otrzymują określoną poniżej ilość punktów – złotych
2. Jeśli odpowiedź głównego uczestnika jest niepoprawna, gra kończy się dla wszystkich uczestników, i żaden z nich nie otrzymuje żadnej nagrody.

4.6 Jeśli uczestnicy w dźwiękoszczelnym pomieszczeniu są pewni, że główny uczestnik nie znał odpowiedzi na zadane pytanie, mają prawo nabyć „kompleksowe ubezpieczenie” (dalej „**50%”**) ubezpieczenie lub „ubezpieczenie odtworzeniowe”(dalej „**25%”**) . Co istotne, w ciągu całej rozgrywki można nabyć dwukrotnie „kompleksowe ubezpieczenie” i dwukrotnie „ubezpieczenie odtworzeniowe”.

4.6.1 Przyznawane punkty – złote- za kolejne rundy:

a. Pierwsza runda 500 ( pięćset) punktów – złotych.

b. Pierwsza druga 1000 (tysiąc) punktów – złotych.

c. Pierwsza trzecia 1500 ( tysiąc pięćset) punktów – złotych.

d. Pierwsza czwarta 3000 ( trzy tysiące) punktów – złotych.

e. Pierwsza piąta 6000 ( sześć tysięcy) punktów – złotych.

f. Pierwsza szósta 8000 ( osiem tysięcy) punktów – złotych.

4.6.2 **Ubezpieczenie „50%”**– nabycie “50%” zapewnia przejście do kolejnej rundy, nawet jeśli główny uczestnik wybrał niepoprawną odpowiedź na pytanie. Można dokonać zakupu “50%” dwukrotnie podczas rozgrywki. “Koszt” zakupu ubezpieczenia „50%”wynosi 50% wartości zebranych przez uczestników punktów na danym etapie gry i tym samym punktacja uczestników obniża się o 50% natychmiast po zakupie ubezpieczenia.

4.6.3 **"25%”** – zakup ubezpieczenia „25%” umożliwia uczestnikom w dźwiękoszczelnym pomieszczeniu odpowiedzenie na pytanie, w przypadku, kiedy główny uczestnik podał błędną odpowiedź. Ubezpieczenie odtworzeniowe można nabyć dwukrotnie w trakcie rozgrywki. Koszt ubezpieczenia „25%” wynosi 25% wartości zebranych przez uczestników punktów na danym etapie gry i tym samym punktacja uczestników obniża się o 25% natychmiast po zakupie ubezpieczenia.

4.6.4 **Zakup ubezpieczeń –** decyzji o zakupie ubezpieczenia dokonuje się poprzez pociągnięcie jednej z dwóch dźwigni w pokoju uczestników. Jedna dźwignia odpowiada za ubezpieczenie **„50%”**, druga dźwignia odpowiada za ubezpieczenie **"25%”** . Pociągnięcie za dźwignię oznacza zakup stosownego ubezpieczenia, nawet jeśli uczestnicy nie zgodzili się na zakup ubezpieczenia lub nawet gdy dźwignia została pociągnięta przez przypadek lub jeśli jeden z uczestników nie zgadzał się ze zdaniem pozostałych. Nie można pociągnąć jednocześnie za obie dźwignie. Cena ubezpieczenia zostaje odjęta od stanu konta uczestników w momencie zakupu, niezależnie od tego, czy ubezpieczenie zostało aktywowane, czy nie.

4.6.5 Po podjęciu decyzji o zakupie ubezpieczenia, zostaje ujawniona odpowiedź podana przez głównego uczestnika. Na tym etapie gry pojawia się kilka możliwych scenariuszy rozgrywki:

a. Jeśli odpowiedź głównego uczestnika jest poprawna, wszyscy uczestnicy przechodzą do następnej rundy, a ilość ich punktów pozostaje taka sama, jak po zakupie ubezpieczenia.

b. Jeśli odpowiedź głównego uczestnika jest niepoprawna, ubezpieczenie zostaje aktywowane i runda rozgrywa się w jeden z następujących sposobów:

1. Jeśli zakupione ubezpieczenie to ubezpieczenie **„50%”**, poprawna odpowiedź zostanie ujawniona i wszyscy uczestnicy przejdą do kolejnej rundy. Ilość punktów użytkowników pozostaje taka sama (tj. będzie równa ilości punktów po odjęciu ceny ubezpieczenia).
2. Jeśli zakupione ubezpieczenie to ubezpieczenie **"25%”** , uczestnicy będą mogli odpowiedzieć na pytanie i wybrać jedną z trzech pozostałych odpowiedzi. Na tym etapie gry możliwe są dwa scenariusze:
3. Jeśli odpowiedź wybrana przez pozostałych uczestników w drugiej próbie jest niepoprawna, rozgrywka dobiega końca, a uczestnicy nie mają prawa do żadnej nagrody.
4. Jeśli odpowiedź wybrana przez pozostałych uczestników w drugiej próbie jest poprawna, uczestnicy przechodzą do następnej rundy, a ilość ich punktów pozostaje taka sama, tj. równa ilości punktów po odjęciu ceny ubezpieczenia.

4.6.6 uczestnicy wygrywają nagrodę wyłącznie w przypadku pomyślnego ukończenia 6 rund rozgrywki. Nagroda stanowi pieniężną wartość ilości punktów, z którymi uczestnicy zakończyli rozgrywkę. **Szczegóły upoważnienia do nagrody znajdują się w 7 punkcie poniższego regulaminu.** .

5. **Proces podejmowania decyzji i wyboru poprawnej odpowiedzi.**

5.1 Jak zostało wskazane w powyższym punkcie 4 podczas programu uczestnicy muszą podejmować różnorakie decyzję, wybierać odpowiedzi itd.

5.2 Główny uczestnik podejmuje decyzje i dokonuje wyborów wypowiadając je na głos. Prowadzący upewnia się, czy wypowiedziana przez głównego uczestnika decyzja jest ostateczna, i w momencie, kiedy prowadzący zyska pewność, że decyzja jest ostateczna, dana decyzja zobowiązuje głównego uczestnika.

5.3 Decyzji oraz wyborów uczestników w pomieszczeniu dźwiękoszczelnym dokonuje się wypowiadając je na głos. Kiedy prowadzący upewni się, czy decyzja podjęta przez uczestników jest ostateczna, dana decyzja obowiązuje uczestników.

5.4 Jak wskazane powyżej, decyzja o zakupie ubezpieczenia to jedyna decyzja, której nie dokonuje się wypowiadając ją na głos, lecz poprzez pociągnięcie za dźwignię. Decyzja o pociągnięciu za dźwignię jednego z uczestników obowiązuje wszystkich uczestników. Brak pociągnięcia za dźwignię oznacza brak decyzji o zakupie ubezpieczenia.

5.5 Czas na zakup ubezpieczenia – Uczestnicy w pokoju dźwiękoszczelnym mają 90 sekund od chwili zadania pytania, żeby zdecydować, czy chcą zakupić ubezpieczenie, czy też nie. W tym czasie muszą aktywować swój zakup (poprzez pociągnięcie za dźwignię). Brak pociągnięcia za dźwignię we wskazanym przedziale czasowym oznacza decyzję o niekupowaniu ubezpieczenia.

6. **Dyskwalifikacja Uczestnika**

6.1 Główny uczestnik jest zobowiązany absolutnym zakazem sygnalizowania, udzielania wskazówek lub jakiegokolwiek innego sposobu komunikowania się z uczestnikami w pokoju dźwiękoszczelnym w celu wskazania, jak powinni się zachować, którą wybrał odpowiedź, czy uważa, że dokonał dobrego lub złego wyboru, czy powinni dokonać zakupu ubezpieczenia, lub nie, czy powinni odpowiedzieć za niego na daną odpowiedź lub w jakimkolwiek innym celu, który mógłby zaburzyć ustalony porządek gry lub działałby wbrew zasadom fair – play.

6.2 Tym samym podkreśla się, że Organizator przez cały czas rozgrywki nagrywa i filmuje głównego zachowanie głównego uczestnika oraz pozostałych uczestników, a jeśli podczas rozgrywki lub później (nawet po emisji) zauważy jakąkolwiek próbę udzielania wskazówek głównego uczestnika pozostałym uczestnikom w pokoju dźwiękoszczelnym, w celu wskazania swojej odpowiedzi, lub w celu wskazania, czy myśli, że jego odpowiedź była poprawna lub niepoprawna, w celu wskazania, czy pozostali uczestnicy powinni zakupić ubezpieczenie lub nie, odpowiedzieć za niego na dane pytanie lub nie, **wszyscy uczestnicy zostaną zdyskwalifikowani i pozbawieni prawa do otrzymania jakiejkolwiek nagrody lub rekompensaty, nawet jeśli zostałoby to wykryte po emisji programu.**

6.3Zachowanie Drużyn podczas gry:

1. Drużyna i poszczególni uczestnicy maja obowiązek zachowywać się godnie, przestrzegać regulaminu, poleceń ekipy realizującej Audycję.
2. Producent lub Organizator w trakcie Audycji jest uprawniony do upominania Uczestnika oraz podjęcia decyzji o jego usunięciu lub usunięciu „Uczestników” z Audycji.
3. Jeśli Producent lub Organizator podejrzewa, że chociażby jeden z Uczestników otrzymał jakąkolwiek niedozwoloną pomoc np. podpowiedź ze strony publiczności, to niezależnie od tego, czy „Uczestnicy” wygrali pieniądze, zostanie przeprowadzone pełne dochodzenie przez Producenta i przedstawiciela stacji TVP, z ewentualnym udziałem policji, a wypłata „wygranej” zostanie wstrzymana. „Wygrana” zostanie wypłacona tylko wtedy, jeśli dochodzenie ustali, że Uczestnik przestrzegał niniejszego regulaminu. Jeśli dochodzenie wykaże, że Uczestnik nie przestrzegał niniejszego regulaminu, wszyscy „Uczestnicy” utracą prawo do wygranej.

**7. Realizacja wygranych**

7.1. Wygrana pieniężna jest opodatkowana. Zostanie ona wypłacona Drużynie po potrąceniu należnego podatku dochodowego w wysokości zgodnej z obowiązującymi w Polsce przepisami prawa podatkowego , z zastrzeżeniem treści pkt 7.7

7.2 Nagroda trafi wyłącznie do „głównego uczestnika” i w zakresie jego obowiązków leży rozdzielenie nagrody pomiędzy pozostałych uczestników tak, jak zostało uprzednio ustalone pomiędzy zainteresowanymi, na co pozostali Uczestnicy wyrażają zgodę.

7.3 Telewizja Polska S.A. nie ponosi żadnej odpowiedzialności za podział nagrody pomiędzy uczestników i głównego uczestnika. Zakres odpowiedzialności Telewizji Polskiej S.A. kończy się w momencie przekazania nagrody głównemu uczestnikowi.

7.4 Nagroda jest nieprzenoszalna i nie może zostać wymieniona na jakąkolwiek inną nagrodę.

7.5. Laureaci wskażą w Oświadczeniu, o którym mowa w pkt.1.6. niniejszego Regulaminu rachunek bankowy, na który w terminie do 30 dni od daty emisji odcinka Teleturnieju, w której brała udział Drużyna, ma zostać przekazana wygrana.

7.6. Odmowa przyjęcia przez Drużynę wygranej złożona na piśmie oznacza jej utratę i zwalnia Producenta i Nadawcę ze wszystkich zobowiązań wobec Uczestników z tytułu jej zdobycia.

7.7. Wygrana zostanie wypłacona Drużynie tylko pod warunkiem wyemitowania przez Nadawcę gry (odcinka), w której brała udział Drużyna. Emisja gry jest warunkiem koniecznym do zaistnienia wypłaty nagrody i nie podlega możliwości składania reklamacji.

7.8. Jeśli Producent poweźmie przekonanie, że w którymkolwiek momencie udziału w Teleturnieju Uczestnicy naruszyli Regulamin Teleturnieju lub dokonali oszustwa, Drużyna zostanie pozbawiona prawa do wygranej, a Producent może według swojego uznania wstrzymać wypłatę lub zażądać zwrotu wygranej (jeśli została wypłacona), a Drużyna musi natychmiast zwrócić wygraną Płatnikowi Nagrody.

**8. Zapewnienie prawidłowości przeprowadzania Teleturnieju oraz tryb składania i rozpatrywania reklamacji**

8.1. Nad prawidłowym przebiegiem Teleturnieju sprawuje nadzór osoba wybrana przez Producenta ( zwany dalej „Arbiter”).

8.2. Arbiter rozpatruje wszelkie reklamacje od Uczestników związane z udziałem w Teleturnieju.

8.3 Reklamacje mogą być zgłaszane przez Uczestników wyłącznie w trakcie realizacji Teleturnieju.

8.5. Arbiter ma prawo podjąć decyzję o wymianie pytania.

8.6. Decyzja Arbitra jest ostateczna i niepodważalna.

8.7. W sytuacji stwierdzenia przez Arbitra błędu polegającego na uznaniu za nieprawidłową prawidłowej odpowiedzi Drużyna może wrócić do gry ale tylko od jej początku tzn. od 1 pytania.

8.8 W przypadku stwierdzenia przez Arbitra błędu Organizatora gry polegającego na uznaniu za prawidłową nieprawidłowej odpowiedzi Drużyna nie wygrywa nagrody i może powrócić do gry od 1 pytania.

8.9. W przypadkach nadzwyczajnych, w szczególności stwierdzenia przez Arbitra lub Organizatora błędu w pytaniu, Organizator Teleturnieju po konsultacji z Arbitrem jest uprawniony do powtórzenia gry również bez zgłoszenia reklamacji przez Uczestników. Decyzja w tym zakresie Organizatora jest ostateczna i niepodważalna. Uczestnicy w takiej sytuacji tracą prawo do wygranej i mogą powrócić do gry od 1 pytania.

**9. Postanowienia końcowe**

9.1. Kwota wygrana w Teleturnieju jest kwotą brutto tj. całkowita kwotą, która przy wypłacie będzie pomniejszona o kwotę podatku zgodnie z obowiązującymi w Polsce przepisami podatkowymi.

9.2. Producentowi przysługuje prawo zmiany niniejszego Regulaminu, a także przerwania, zawieszenia lub zmiany terminu realizacji, czyli nagrania Teleturnieju z ważnych powodów.

9.3. Producent nie ponosi odpowiedzialności m.in. za:

1. problemy w funkcjonowaniu Teleturnieju, jeżeli nastąpiły one wskutek zdarzeń, których Producent nie był w stanie przewidzieć, lub którym nie mógł zapobiec, w szczególności jeśli wynikają one ze zdarzeń losowych o charakterze siły wyższej,
2. za usługi telekomunikacyjne, pocztowe lub kurierskie, z których korzystać będą Uczestnicy Konkursu, w tym w szczególności za dostępność lub przepustowość sieci, czytelność lub poprawność połączeń telefonicznych lub wiadomości SMS, a także innych kwestii technicznych mogących mieć wpływ na prawidłowe wykonywanie i skuteczność zgłoszeń do Teleturnieju. Producent nie ponosi odpowiedzialności za przerwanie, zawieszenie, zniekształcenie, jakość oraz inne parametry techniczne połączeń telefonicznych, braku możliwości odtworzenia nadesłanych materiałów wideo.
3. zgłaszanie się do Teleturnieju w sposób niezgodny z niniejszym Regulaminem lub bez zapoznania się z zasadami Regulaminu, w tym również wynikające z niewłaściwego jego zrozumienia.
4. przerwy w emisji Teleturnieju,
5. szkody powstałe na skutek wykonania nieprawidłowego zgłoszenia do Teleturnieju,

9.4. Zbierane przez Producenta i Organizatora w trakcie gry dane osobowe są przetwarzane wyłącznie w celu i zakresie niezbędnym dla jej przeprowadzenia – nie dłużej niż przez okres przeprowadzenia gry i do przedawnienia ewentualnych roszczeń.

9.5. Producent i Organizator będzie przechowywał dane osobowe zebrane w trakcie realizacji gry w sposób zgodny z przepisami prawa w tym w szczególności zabezpieczy je przed udostępnieniem osobom nieupoważnionym, zabraniem przez osobę nieuprawnioną, przetwarzaniem z naruszeniem przepisów prawa oraz zmianą, utratą, uszkodzeniem lub zniszczeniem.

9.6. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania. Wszelką korespondencję dotyczącą przetwarzania danych osobowych pozyskanych przez Producenta i Organizatora należy przesyłać na adres: Telewizja Polska S.A. 00-999 Warszawa ul. Woronicza 17 oraz Bongo Media Production Sp. z o.o. 02-956 Warszawa u. Rumiana 38

9.7. Podawanie danych osobowych jest dobrowolne. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych osobowych oraz ich poprawiania oraz ma prawo wnieść pisemne, umotywowane żądanie zaprzestania przetwarzania danych a także wnieść sprzeciw wobec przetwarzania jego danych, w przypadkach wskazanych przez prawo. Podanie danych jest dobrowolne aczkolwiek ich niepodanie może uniemożliwić udział w grze.

9.9 Program to teleturniej, którego celem jest rozrywka, a nie wygrana. Uczestnictwo i rozrywka w programie są najważniejsze

9.10 Tym samym, zwycięzcy oraz / lub uczestnicy, którzy nie wygrali nie będą zgłaszać roszczeń do Producenta i/lub osób reprezentujących Producenta odnoszących się do nagrody

9.11. Regulamin Teleturnieju znajduje się do wglądu w siedzibie Telewizji Polskiej S.A. sp. z o.o.

00-99 Warszawa przy ul. Woronicza 17

**Oświadczam, że dokładnie zapoznałem(am) się z treścią niniejszego Regulaminu, akceptuję go bez żadnych zastrzeżeń i zobowiązuję się do jego przestrzegania. Jednocześnie przyjmuję do wiadomości, że naruszenie jakiegokolwiek postanowienia niniejszego Regulaminu, pozbawia mnie statusu Uczestnika Teleturnieju oraz prawa do nagrody lub nagród.**

**Poniższe dane osobowe podałem(am) dobrowolnie.**

**Wyrażam zgodę na przetwarzanie podanych przeze mnie danych osobowych przez Producenta oraz Nadawcę w celu zrealizowania nagrania i emisji Teleturnieju „Rodzina wie lepiej”.**

 Warszawa, dn. ............................

...................................................................

 (imię i nazwisko)

PESEL: ......................................................

............................................................................

(dokładny adres i numer telefonu)

.................................................................................................................................................

 (seria i numer dowodu osobistego lub innego dokumentu tożsamości oraz organ wydający)

 .........................................................................................

 (własnoręczny podpis - imię i nazwisko)