

# **REGULAMIN TELETURNIEJU „POSTAW NA MILION”**

## **1. Postanowienia ogólne**

1.1. Spółka pod firmą Endemol Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Dominikańskiej 25a, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego w XIII Wydziale Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym dla m. st. Warszawy pod nr KRS 75065, o kapitale zakładowym w wysokości 3,066,250 PLN, Zarząd w składzie: Marian Kopiec, Ryszard Sibilski, jest producentem audycji telewizyjnej (dalej **Producent**) w formie teleturnieju pod nazwą „POSTAW NA MILION” 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 29 stycznia 2011 r. do odwołania.

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

1.4. Organizatorem teleturnieju jest firma Endemol Polska Sp. z o.o. we współpracy z Telewizją Polską S.A.

1.5. Nagrodą w Teleturnieju jest wygrana pieniężna i/lub nagroda rzeczowa.

1.6. Podmiotem odpowiedzialnym za przedstawienie do podpisu i nadzór nad wypełnianiem przez Laureata oświadczenia będącego podstawą wypłaty nagrody jest firma Endemol Polska 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 należyтым wypełnieniem przez Laureata tego oświadczenia będącego podstawą wypłaty nagrody odpowiada firma Endemol Polska Sp. z o.o.

1.9. Nadawcą Teleturnieju jest TVP S.A Program 2 (dalej „**Nadawca**”).

## **2. Uczestnicy**

2.1. W Teleturnieju biorą udział drużyny dwuosobowe.

2.2. W Teleturnieju mogą wziąć udział osoby fizyczne, które ukończyły 18 rok życia, posiadają pełną zdolność do czynności prawnych, mieszkają na terenie Polski oraz spełniają wszystkie postanowienia i warunki wynikające z regulaminu Teleturnieju oraz przeszły pomyślnie etap kwalifikacyjny.

2.3. W Teleturnieju nie mogą brać udziału pracownicy, współpracownicy, ich małżonkowie i inne osoby bliskie, tj. spokrewnione lub spowinowacane, związane w trakcie trwania Teleturnieju z Producentem oraz/lub Telewizją Polską S.A.

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 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.

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

2.7. 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.

### **3. Etapy**

#### **Zgłoszenie**

##### **3.1. Drużyna**

Żeby wziąć udział w Teleturnieju, kandydat na Uczestnika zobowiązany jest:

- a) zapoznać się z Regulaminem Teleturnieju, umieszczonym na stronie internetowej.
- b) wysłać SMS o treści „casting” pod numer ..... (koszt połączenia: .... PLN + VAT) - w czasie wskazanym przez Producenta,
- c) przejść pomyślnie rozmowę kwalifikacyjną,
- d) Drużyny składają się z dwóch osób.

#### **Rozmowa kwalifikacyjna z przedstawicielem Producenta**

##### **3.2. Rozmowa kwalifikacyjna składa się z kilku etapów:**

- a) zapoznania się i podpisania przez kandydata na Uczestnika, stosownego Oświadczenia, zezwalającego na wykorzystywanie wizerunku, głosu oraz wypowiedzi tego kandydata na Uczestnika na potrzeby Teleturnieju oraz promocji i reklamy Teleturnieju, a także potwierdzającego m.in. zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych,
- b) rejestrowanej prezentacji kandydata na Uczestnika,
- c) sprawdzianu wiedzy ogólnej kandydata na Uczestnika.

#### **Nagranie**

3.3. Spośród kandydatów na Uczestników, którzy pomyślnie przeszli wszystkie etapy castingu Producent wybierze według swojego uznania dwuosobowe drużyny, które wezmą udział w nagraniach poszczególnych odcinków Teleturnieju.

#### **Lista rezerwowa**

3.4. Spośród kandydatów na Uczestników, którzy pomyślnie przeszli wszystkie etapy castingu Producent wybierze także drużyny rezerwowe. Producent decyduje o liczbie drużyn rezerwowych.

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

- 3.6. Nagranie Teleturnieju odbywa się w miejscu i czasie wskazanym przez Producenta.  
3.7. Producent arbitralnie decyduje o udziale w grze Drużyny dwuosobowej.

#### **4. Przebieg gry**

##### 4.1. Uczestnicy

Uczestnicy Teleturnieju „POSTAW NA MILION” grają w Drużynach. W Teleturnieju gra tylko dopuszczona do gry Drużyna na zasadach określonych w Regulaminie, nikt inny nie bierze udziału w grze. Gra trwa dopóty, dopóki Drużyna dysponuje jakąkolwiek częścią z przyznanej na początku gry puli pieniężnej, tzn. miliona złotych w 40 plikach po 25 tysięcy złotych (każdy). Utrata wszystkich pieniędzy oznacza koniec gry. Jeśli tak się stanie, rozpoczyna się nowa gra, od początku, z nową Drużyną.

##### 4.2. Proces wyboru Drużyn

Kolejność wyznaczania Drużyn do gry zależy wyłącznie od uznania Producenta. Drużyny zostaną poinformowane, która z nich ma przystąpić do gry w danej chwili ale Uczestnicy muszą przyjąć do wiadomości, że natura Teleturnieju sprawia, iż gra jednej Drużyny może zająć cały czas trwania jednego odcinka programu, a wtedy dla oczekujących Uczestników/Drużyn zabraknie miejsca.

Uczestnicy, dla których zabraknie miejsca w danym programie, mogą zostać zaproszeni do udziału w następnym nagraniu, ale ich udział w programie nie jest zagwarantowany. Brak miejsca w programie nie może być powodem protestu oczekującej Drużyny.

##### 4.3. Opis gry

- a) Głównym elementem scenografii studia, w którym Drużyna prowadzi grę, jest pulpit, który składa się z 4 monitorów, na których wyświetlane są odpowiedzi oraz powiązane z nimi 4 zapadnie, na których Uczestnicy grając, umieszczają pliki (kwoty) pieniędzy wedle własnego uznania ale zgodnie z zasadami gry. W scenografii znajduje się ekran, na którym wyświetlane są pytania. Ekranów będzie więcej niż jeden, ale tylko jeden będzie ekranem głównym widocznym dla widzów i na nim wyświetlane będą pytania.
- b) Każda Drużyna na początek gry otrzymuje 1 milion złotych w gotówce i o tę kwotę gra. Celem gry jest utrzymanie całej kwoty bądź jak największej jej części do końca rozgrywki. Rozgrywka składa się z 8 pytań zamkniętych z kilkoma wariantami odpowiedzi. Jediną drogą do wygrania pieniędzy jest trafne wytypowanie ośmiu poprawnych odpowiedzi do kolejno zadawanych w programie ośmiu pytań i obstawienie kwotami pieniędzy zapadni, przypisanych do tych odpowiedzi.
- c) Kwota 1 milion złotych jest podzielona na 40 oklejonych banderolami plików banknotów zawierających po 25 tysięcy złotych każdy. Taki plik jest to najmniejsza kwota, którą można postawić na daną odpowiedź. Plików nie można dzielić.

##### 4.4. Układ zapadni

Głównym elementem scenografii i jednocześnie miejscem rozgrywki Drużyny jest antresola, na której znajduje się pulpit z układem czterech monitorów i przypisanych im czterech zapadni, ustawionych w półokręgu.

Na monitorach wbudowanych w pulpit wyświetlane są warianty odpowiedzi a na ekranie głównym za pulpitem wyświetlane jest pytanie z nimi związane. Bezpośrednio pod każdym monitorem wbudowanym w pulpit, znajduje się zapadnia na której Uczestnicy rozkładają pliki pieniędzy którymi grają - wskazując w ten sposób wytypowany przez siebie wariant odpowiedzi.

Przy odpowiadaniu na pierwsze 4 pytania w użyciu są 4 zapadnie.

Przy pytaniach 5–7 w grze pozostają tylko 3 zapadnie. To, które zapadnie biorą udział w grze, jest wyraźnie określone działaniem monitorów nad każdą zapadnią - to znaczy na nich wyświetlą się warianty odpowiedzi.

Przy ostatnim pytaniu w grze udział biorą tylko 2 środkowe zapadnie.

Prowadzący będzie przypominał Drużynom, które zapadnie są wyłączone z użycia, gdyby omyłkowo próbowali umieścić pieniądze na nieczynnej zapadni.

#### 4.5. Przebieg gry

- a) Po skierowaniu Drużyny na plan przez członka ekipy produkcyjnej, rozpoczyna się gra danej Drużyny.

Drużyna najpierw otrzymuje do wyboru dwie kategorie pytań, z których musi wspólnie wybrać jedną. Kategorie i pytania są losowane z bazy pytań. Pytania, na które Drużyna będzie odpowiadać, nawiązują do wybranej kategorii. Gdy Drużyna wybierze kategorię, nie może się już wycofać. Wybór kategorii zostanie potwierdzony przez Prowadzącego, kategoria zostanie też wyraźnie wyświetlona na ekranie głównym na planie. Jeśli w określonym przez Prowadzącego czasie Drużyna nie zdecyduje, którą kategorię wybrać, Prowadzący poinformuje ją, że decyzja zostanie podjęta za pomocą rzutu monetą.

- b) Po dokonaniu wyboru kategorii Uczestnikom zostają wyświetlone warianty odpowiedzi na monitorach wbudowanych w pulpit. Tylko jeden wariant odpowiedzi jest poprawny. Prowadzący grę czyta wyświetlone odpowiedzi, po czym na ekranie głównym wyświetlone zostaje pytanie dotyczące podanych wariantów odpowiedzi, które również zostanie przeczytane przez Prowadzącego. Gdyby zdarzyło się, że Prowadzący omyłkowo przeczyta odpowiedzi na pytanie lub samo pytanie z kategorii niewybranej przez Drużynę, pytanie będzie nieważne. Prowadzący następnie przeczyta pytanie i odpowiedzi na pytanie z właściwej kategorii, wybranej przez Drużynę i gra będzie się toczyć dalej.

- c) Zadaniem Drużyny jest wytypowanie prawidłowej odpowiedzi i fizyczne umieszczenie kwoty, czyli plików pieniędzy na zapadni przypisanej do monitora, na którym jest wyświetlona ta odpowiedź. Drużyna może obstawić więcej niż jeden z wariantów odpowiedzi i umieścić różne kwoty czyli pliki pieniędzy, według własnego uznania na

przypisanych im zapadniom, przy czym zawsze jedna z zapadni musi pozostać nieobstawiona.

- d) Prowadzący wydaje polecenie rozmieszczenia plików pieniędzy na zapadniach i wtedy zaczyna się liczenie czasu, w którym Drużyna musi rozmieścić pliki pieniędzy na zapadniach przypisanych do odpowiedzi. Czas jest odliczany w studiu na zegarze dobrze widocznym dla Drużyny. Przy każdym pytaniu, od 1 do 8, limit czasowy na rozmieszczenie plików pieniędzy na zapadniach wynosi 60 sekund. Jeśli Drużyna nie zdąży rozmieścić w przewidzianym czasie wszystkich pieniędzy na przypisanych wytypowanym odpowiedziom zapadniach, Prowadzący poleci niezwłocznie przenieść wszystkie pozostałe pliki pieniędzy na zapadnie, na których już leżą pieniądze. Jeśli Drużyna nie przeniesie pozostałych plików pieniędzy i pieniądze nie będą przypisane żadnej zapadni, zostaną one usunięte z gry i z ewentualnej puli wygranej.
- e) Po upływie limitu czasu i zatwierdzeniu dokonanego wyboru wariantów odpowiedzi oraz rozmieszczeniu wszystkich plików pieniędzy na przypisanych odpowiedziom zapadniach, Prowadzący podsumowuje rozstawienie pieniędzy. Następnie Prowadzący pyta Uczestników, czy chcą skorzystać z dodatkowych 30 sekund na przemyślenie odpowiedzi oraz ewentualne przełożenie plików pieniędzy. Dodatkowy czas (30 sekund) oraz przełożenie pieniędzy przysługuje Drużynie tylko raz w toku gry. Decyzja o skorzystaniu z powyższej możliwości musi zostać podjęta bezzwłocznie oraz bez dodatkowych komentarzy.
- f) W dalszej kolejności Prowadzący ujawni prawidłową odpowiedź na pytanie.
- g) Zapadnie przypisane niepoprawnym odpowiedziom zostaną zwolnione (otwarte) w wyniku czego pliki pieniędzy na nich się znajdujące wypadną z gry. O kolejności otwierania zapadni decyduje Producent. Pliki pieniędzy, które znikną w zapadni, czyli te, które były postawione na niepoprawne warianty odpowiedzi, przepadają z gry i nie wchodzi do puli nagrody, którą może wygrać Drużyna.
- h) Drużyna zachowa w grze tylko tę kwotę pieniężną, która umieszczona została na zapadni przypisanej poprawnej odpowiedzi. Zapadnia ta nie otworzy się a znajdująca się na niej kwota posłuży do gry w następnym pytaniu.
- i) Pytania numer od 1 do 4 mają po cztery warianty odpowiedzi do wyboru (1 poprawna); pytania numer od 5 do 7 mają trzy warianty odpowiedzi do wyboru (1 poprawna), a pytanie numer 8 ma dwa warianty odpowiedzi do wyboru (1 poprawna).
- j) Ponieważ przy rozmieszczaniu plików pieniędzy zawsze jedna z zapadni musi być pusta, czyli nie może być obstawiona - oznacza to, że przy odpowiedziach na pierwsze kolejne 4 pytania w użyciu będą cztery zapadnie, z których Drużyna może wykorzystać w grze trzy zapadnie tzn. rozmieścić na nich pliki pieniędzy. Przy pytaniach od 5 do 7 w użyciu pozostają tylko trzy zapadnie; z których Drużyna może wykorzystać w grze dwie zapadnie

tzn. rozmieścić na nich pliki pieniędzy. To, które zapadnie pozostają w grze, jest wyraźnie określone przez działanie przypisanych do nich monitorów, to znaczy nie wyświetli się na nich żadna odpowiedź. Prowadzący będzie przypominał Uczestnikom, które zapadnie są wyłączone z użycia, gdyby omyłkowo próbowali umieścić pieniądze na nieczynnej zapadni.

k) Ostatnie pytanie czyli pytanie numer 8 różni się od poprzednich tym, że do wyboru Drużyna ma tylko dwa warianty odpowiedzi. W grze pozostają już tylko dwie aktywne-przypisane wariantom odpowiedzi- zapadnie. Drużyna musi wybrać tylko jeden wariant odpowiedzi i postawić całą pozostałą w grze kwotę pieniędzy tzn. wszystkie pliki na przypisaną mu zapadnię.

l) Jeśli wybrany wariant odpowiedzi będzie prawidłowy i przypisana mu zapadnia nie otworzy się – cała umieszczona na niej kwota będzie stanowić pieniężną wygraną Drużyny.

m) Jeśli Drużyna zdecyduje się na wybranie niepoprawnego wariantu odpowiedzi, przypisana mu zapadnia otworzy się a pieniądze wypadną z gry. W tym przypadku Drużyna nie otrzyma żadnej wygranej pieniężnej.

n) Pytania i kategorie są losowane z bazy pytań.

o) Pytania wyświetlane są na głównym ekranie. Warianty odpowiedzi wyświetlane są na monitorach umieszczonych przy przypisanych im zapadniach, na których uczestnicy układają pliki pieniędzy zgodnie z własnym wyborem.

p) Może dojść do sytuacji, że z przyczyn niezależnych od Producenta, konieczna okaże się wymiana zestawu pytań lub pojedynczego pytania. W takiej sytuacji Producent ma prawo w każdym momencie gry wymienić pytanie na pytanie zastępcze. Poniżej podajemy przykłady takich niezależnych od Producenta sytuacji, lecz nie jest to lista wyczerpująca, i zawsze mogą zajść okoliczności nieprzewidziane, niewymienione wśród poniższych, które pociągną za sobą konieczność wymiany pytań.

Przykłady:

- jeśli ktoś z publiczności głośno poda odpowiedź, Producent ma prawo wymienić pytanie na inne;
- jeśli dojdzie do awarii klapy zapadni, która otworzy się przedwcześnie, Producent ma prawo wymienić pytanie na inne;
- jeśli Prowadzący przypadkowo ujawni informacje, mogące stanowić podpowiedź, Producent ma prawo wymienić pytanie na inne;
- jeśli dojdzie do awarii technicznej w studiu i monitory omyłkowo przedwcześnie wyświetlą odpowiedź, Producent ma prawo wymienić pytanie na inne.

q) Jeśli Uczestnik rozłoży pieniądze na wszystkich zapadniach z odpowiedziami, zostanie poproszony o natychmiastowe przesunięcie pieniędzy, tak aby jedna zapadnia była wolna, czyli nieobstawiona. Jeśli nie podporządkuje się temu poleceniu, Producent ma prawo

wymierzenia kary Uczestnikowi, polegającej na usunięciu jednego pliku o wartości 25 tysięcy złotych z kwoty do wygrania. Plik zostanie zabrany ze stosu zawierającego najmniejszą kwotę i wypadnie z gry całkowicie.

- r) Jeśli będą dwie zapadnie, na których liczba plików będzie mniejsza niż na pozostałych, lub jednakowa, plik 25 tysięcy złotych zostanie usunięty z lewej zapadni- tej najbliższej stojącemu Uczestnikowi.
- s) Czas odliczany to czas jaki Drużyna ma do dyspozycji **i wynosi maksymalnie 60 sekund**. Drużyna ma możliwość skrócenia tego czasu, jeśli jest zupełnie pewna, że zna odpowiedź poprawną. Skrócenie czasu może nastąpić wyłącznie na wniosek Drużyny.

#### 4.6. Koniec gry

Gra Drużyny kończy się jednym z dwóch możliwych przypadków:

- a) W pierwszym przypadku gra kończy się, gdy Drużyna utraci całą, przyznaną na początku gry kwotę tzn. wszystkie pliki pieniędzy. Dzieje się tak wtedy, gdy Drużyna wybierze błędne warianty odpowiedzi oraz rozmieści wszystkie pliki pieniędzy na przypisanych im zapadniach, które otwierając się kolejno wyeliminują pliki pieniędzy z gry. Jeśli Drużyna straci wszystkie pieniądze, utraci szansę na wygraną i gra rozpoczyna się od początku, z nową Drużyną.
- b) Drugi przypadek zakończenia rozgrywki zachodzi wtedy, gdy Drużyna poprawnie odpowie na wszystkie 8 pytań, a kwota pozostała w grze po poprawnej odpowiedzi na ósme pytanie staje się wygraną Drużyny.

#### 4.7. Zachowanie Drużyn podczas gry

Uczestnicy biorący udział w Teleturnieju jako Drużyna dwuosobowa (para). Uczestnicy gry przy pulpicie mogą ze sobą wymieniać poglądy na temat odpowiedzi jak i samego pytania. Natomiast jakakolwiek pomoc ze strony publiczności jest niedopuszczalna. Uczestnicy muszą rozmawiać ze sobą pełnym głosem. Niedopuszczalne jest naradzanie się szeptem lub na ucho. W przypadku niestosowania się do poleceń Prowadzącego i/lub Producenta Uczestnicy mogą zostać zdyskwalifikowani.

Jeśli Producent podejrzewa, że chociażby jeden z Uczestników otrzymał jakakolwiek pomoc z zewnątrz, np. podpowiedź ze strony publiczności, to niezależnie od tego, czy Drużyna tego Uczestnika wygrała jakieś 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, cała Drużyna utraci prawo do wygranej.

## **5. Realizacja wygranych**

5.1. Wygraną może otrzymać jedynie Drużyna, która poprawnie podała odpowiedzi na kolejne 8 pytań w grze.

Każdemu z członków Drużyny zostanie wypłacone proporcjonalny (50%) udział w ewentualnej wygranej pieniężnej.

5.2. Wygrana pieniężna jest opodatkowana. Zostanie ona wypłacona Uczestnikowi nagrodzonemu (Laureatowi) po potrąceniu należnego podatku dochodowego w wysokości zgodnie z obowiązującymi w Polsce przepisami prawa podatkowego.

5.3. Laureaci - uczestnicy Drużyny 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 brali udział Uczestnicy Drużyny, ma zostać przekazana wygrana.

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

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

5.6. 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.

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

6.1. Nad prawidłowym przebiegiem Teleturnieju sprawuje nadzór Arbiter.

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

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

6.5. Arbiter ma prawo podjąć decyzję o wymianie pytania.

6.6. Decyzja Arbitra jest ostateczna i niepodważalna.

6.7. 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.



6.8 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.

6.9. 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.

## **7. Postanowienia końcowe**

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

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

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

- a) treść wiadomości SMS-owych wysyłanych przez Uczestników w ramach Teleturnieju,
- b) szkody powstałe na skutek wykonania nieprawidłowego zgłoszenia do Teleturnieju,
- c) 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,
- d) przerwy w emisji Teleturnieju,
- e) 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,
- f) 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.

7.4. Regulamin Teleturnieju znajduje się do wglądu w siedzibie Endemol Polska Sp. z o.o. w Warszawie przy ul. Dominikańskiej 25a.

**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 „POSTAW NA MILION”.**

Kraków, 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)