

**Положение о проведении игры «Квиз, плиз!»
для Общества с ограниченной ответственностью «Яндекс Лавка»**

19.02.2025 г.

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения развлекательной программы (далее-«Игра») по тематике «Лавка-квиз» Индивидуальным предпринимателем Глинским Андреем Андреевичем.

1.2. Организатором Игры является ИП Глинский Андрей Андреевич. Контактным лицом Организатора является Артемьева Полина Ильинична party@quizplease.ru.

1.3. В ходе развлекательной игры «Квиз, плиз!» также проводится розыгрыш призов среди участников Игр по тематике «Лавка-квиз».

1.4. Положение и изменения к нему утверждаются ИП Глинским А.А.

2. Общая информация об Игре

2.1. Игра начинается с деления игроков на команды: все участники собираются в Zoom-конференции, где их встречает ведущий, проводит инструктаж, далее модераторы конференции разделяют игроков на команды по сессионным залам конференции. Участники встречаются со своими сокомандниками в сессионном зале, где ведут обсуждение вопросов и ответов Игры.

2.2. Игры проходят несколько дней

1 игра - Игра «обо всем». Дата проведения- 04.03.2025 г.

2 игра - Игра «путешествия». Дата проведения- 06.03.2025 г.

3 игра - Игра «про спорт». Дата проведения- 11.03.2025 г.

4 игра - Игра «кино и музыка». Дата проведения- 14.03.2025 г.

2.3. Каждая игра проводится в прямом эфире с 11:00 до 12:45 по московскому времени

2.4. Каждая игра состоит из 5 раундов по 6-12 вопросов.

После 3 раунда проводится перерыв на 10-13 минут для подведения промежуточных итогов.

После 5 раунда проводится перерыв на 10-13 минут для подведения итоговых результатов игры.

После последнего перерыва происходит оглашение результатов игры и награждение победителей и призеров.

3. Участники игры

3.1. Участие в игре могут принять только действующие работники и активные партнёры Яндекс Лавки (сотрудничающие с сервисом Яндекс Лавка в месяц проведения Игры).

3.2. Участники, принимая участие в Конкурсе, соглашаются с правилами проведения Конкурса, изложенными в настоящем Положении.

3.3. Участник может обращаться за консультациями, разъяснениями и технической поддержкой по вопросам, связанным с участием в Конкурсе, к контактному лицу Организатора, указанному в п.1.2. настоящего Положения, или в

ходе Игры путем нажатия «Обратиться за помощью» в конференции Zoom, в которой происходит взаимодействие Участников и Организатора.

3.4. Для того, чтобы принять участие в Игре участнику необходимо:

- выбрать подходящую игру;
- перейти на страницу с формой регистрации;
- оставить заявку на участие. При этом важно следовать инструкциям на странице - ввести свои настоящие данные, в т.ч. имя, фамилию и номер телефона, с которыми участник зарегистрирован в приложении Яндекс.Про или при заключении договора с ООО «Яндекс Лавка», а также город и свою роль (курьер, кладовщик, повар, сборщик, директор, заместитель директора, ситихед, супервайзер, старший супервайзер, территориальный менеджер).

Участник уведомлен, что Организатор не несет ответственность за некорректно предоставленные Участником данные в случае, если Участник сам не удостоверился в их корректности во время оформления заявки на участие.

3.5. Заявка на участие не является подтверждением участия. После того, как будут собраны заявки на участие ООО «Яндекс Лавка» проводит проверку данных и допускает к игре только действующих партнеров.

4. Правила игры

4.1. В игре может принять участие не более 600 человек, в одной команде не более 12 человек, не более 50 команд. В случае превышения количество поданных заявок, к игре будут допущены только 600 человек, которые первые подали заявку на участие.

4.2. Не позднее чем за один час до начала игры Участникам на электронную почту придет рассылка с ссылками на Zoom-конференцию, на прямой эфир и на электронные формы для заполнения ответов.

4.3. Во время игры участникам понадобятся электронные гаджеты со стабильным доступом в интернет для просмотра трансляции и заполнения электронных форм, а также аккаунт в Zoom с указанными настоящими именем и фамилией.

Организатор не несет ответственности по претензиям Участников к качеству соединения с сетью Интернет, качеству функционирования сетей Интернет-провайдеров, к работоспособности оборудования и программного обеспечения Участника и другими обстоятельствами, находящимися вне компетенции Исполнителя, а также в случае возникновения обстоятельств непреодолимой силы. К последним относятся: стихийные бедствия, пожары, техногенные аварии и катастрофы, аварии на инженерных сооружениях и коммуникациях, массовые беспорядки, военные действия, бунты гражданские волнения, забастовки, препятствующие исполнению Организатором своих обязательств.

Участник сам отвечает за невыполнение необходимых действий, связанных с настройкой и подключением необходимого оборудования к сети – интернет, а также за использование оборудования.

4.4. Участникам категорически запрещено пользоваться любыми вспомогательными устройствами в целях поиска ответа, в т.ч. телефоном, планшетом, ноутбуком, электронными часами, калькуляторами, а также энциклопедиями, книгами, личными записями и прочими устройствами и приспособлениями, которые могли бы

помочь Участнику получить преимущество перед другими командами. В случае нарушения правил данного пункта администратор онлайн-игры вправе сделать предупреждение команде. При повторном нарушении данного правила — администратор онлайн-игры вправе оштрафовать команду на 10 игровых баллов или отстранить команду от участия в игре.

4.5. Электронную форму с ответами может отправлять только один Участник от команды и только один раз, в случае повторного направления формы - более поздний ответ не засчитывается.

4.6. При заполнении форм с ответам необходимо писать название команды одинаково во всех раундах. Изменение название команды в процессе игры не допускается. В случае, если форма с ответами будет получена с новым или измененным названием команды - ответы могут быть не приняты к учету.

4.7. В названии команды не должны фигурировать нецензурная лексика, экстремистские лозунги и эмодзи. Команды, нарушившие данное правило, могут быть не допущены к Игре.

4.8. После каждого раунда ведущий даёт 10 секунд на отправку электронных бланков с ответами, после чего формы больше не принимаются. После отправки бланка за первый раунд появляется ссылка на второй раунд и так далее.

4.9. Перед каждым раундом Участникам необходимо обновлять трансляцию во избежание отставания от игры. В противном случае существует вероятность не успеть отправить форму вовремя, до того, как она будет закрыта.

4.10. После объявления ведущим фразы «Формы больше не принимаем» команды не имеют права отправлять формы с ответами. Бланки, которые были сданы после перехода к ответам, проверке не подлежат.

4.11. При возникновении вопросов или технических проблем Участникам необходимо незамедлительно связаться с представителями Организатора, нажав на кнопку «Обратиться за помощью» в конференции Zoom, в которой происходит взаимодействие Участников и Организатора.

4.12. Смотреть промежуточные итоги игры можно в прямом эфире или нажав на кнопку «Результаты» под окном трансляции.

4.13. Все вопросы и ответы на них, содержащиеся в «Квиз, плиз!», являются интеллектуальной собственностью ООО «Квиз, плиз!» и не подлежат разглашению.

5. Проведение розыгрыша призов

5.1. В каждой игре 3 призовых места:

5.1.1. Победитель;

5.1.2. Призер;

5.1.3. Призер.

5.2. Места в игре распределяются согласно количеству набранных баллов. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

5.3. При оценке ответов Организатор руководствуется следующими критериями:

5.3.1. Правильным ответом является ответ, который совпадает с авторским ответом и / или удовлетворяет условиям зачёта.

5.3.2. Если ответ команды логичный, но не удовлетворяет условиям зачёта, он не засчитывается.

5.4. Оглашение результатов происходит в конце каждой игры.

5.5. Если суммарно во всех раундах у двух и более команд одинаковое количество баллов, команды сортируются по последнему сыгранному раунду (команда, которая набрала больше баллов в 5 раунде, выше в турнирной таблице; если в 5 раунде несколько команд также сыграли одинаково, Организатор смотрит итоги за 4 раунд и так далее). В случае если у двух (или более) команд одинаковое количество баллов во всех раундах, выше в итоговой таблице будет та команда, которая быстрее сдала форму в последнем раунде.

6. Порядок выдачи призов

6.1. Призовой фонд Конкурса формируется за счет средств ООО «Яндекс Лавка» для награждения Победителей и Призеров.

6.2. Каждый Победитель из команды в квизе «Обо всём» получает Приз: Портативная акустика Яндекс. Станция Мини 2 с голосовым ассистентом Алиса, черная (YNDX-00021K). Один Победитель вправе получить не более 1 (одного) Приза

6.2.1. Каждый Победитель из команды в квизе «Путешествия» получает Приз: Рюкзак Traffic, синий. Один Победитель вправе получить не более 1 (одного) Приза

6.2.2. Каждый Победитель из команды в квизе «Спорт» получает Приз: Умные часы Nothing CMF Watch Pro 2 AMOLED GPS влагозащита светло-серые. Один Победитель вправе получить не более 1 (одного) Приза

6.2.3. Каждый Победитель из команды в квизе «Кино и музыка» получает Приз: Беспроводные наушники COMMO Immersive с активным шумоподавлением ANC, молочные. Один Победитель вправе получить не более 1 (одного) Приза

6.2.4. Каждый участник команд Призеров награждается сертификатом на участие одной команды в открытых онлайн-играх «Квиз, плиз! стрим».

6.3. Вручение Призов Победителям игр осуществляется путем передачи Призов ООО «Яндекс Лавка» в установленные в п. 6.5. сроки выдачи призов.

6.4. Вручение Призов Призерам игр осуществляется Организатором путем отправки Призов по электронной почте, указанной участниками при регистрации на игру в установленные в п. 6.5. сроки выдачи призов.

6.5. Сроки выдачи призов: до 14.04.2025.

7. Порядок подачи апелляции

7.1. Прежде чем подавать апелляцию, необходимо ознакомиться с данной инструкцией.

7.1.2. Срок подачи апелляции:

- апелляции и уточнения по раундам 1-3 принимаются до конца последнего перерыва;
- в случае некорректности вопросов, замечания по данной ситуации принимаются до презентации итоговой таблицы и награждения;
- технические ошибки (неправильный подсчёт или внесение баллов) по раундам 1-3 принимаются до конца последнего перерыва;
- технические ошибки (неправильный подсчёт или внесение баллов) по 4-5 раундам принимаются в течение 24 часов после окончания игры.

7.1.3. Представлять интересы команды при подаче апелляции может только один её участник.

7.2. Организатор рассматривает спорные вопросы и принимает решение по зачёту / незачёту ответа команды в течение 7(семи) календарных дней.

8. Исключительные права

8.1. Исключительные права на все результаты интеллектуальной деятельности, созданные в результате оказания Услуг по проведению Игры, принадлежат Организатору и ни в какой мере не передаются участникам.

8.2. Участники не имеют права на повторное использование Материалов Игры, включая их измененные версии.

8.3. В случае использования материалов игры участник, допустивший нарушение условий настоящего раздела, обязуется выплатить Организатору неустойку в виде штрафа в размере 500 000 (пятьсот тысяч) рублей за каждый факт нарушения. В качестве подтверждения факта неправомерного использования Организатор вправе использовать фотографии, видеозаписи в социальных сетях и иные материалы, позволяющие достоверно установить факт нарушения.

9. Персональные данные

9.1. Принимая участие в Конкурсе, Участники дают свое согласие на:

9.1.1. сбор, запись, систематизацию, хранение, уточнение, извлечение, использование, удаление и уничтожение Организатором следующих своих персональных данных, предоставленных и предоставляемых Организатору, в частности: фамилии, имени, отчества; профессии (специальности); места и адреса работы, должности; адреса электронной почты; иных данных, предоставляемых Организатору, а также обусловленных участием в Конкурсе;

9.1.2. передачу третьим лицам Организатором персональных данных, предоставленных и предоставляемых Организатору в целях проведения Игры.

9.2. Принимая участие в Конкурсе, Участник дает свое согласие, что обработка персональных данных может осуществляться как с помощью средств вычислительной техники (автоматизированная обработка), так и без их применения.

9.3. Целями предоставления согласия на обработку персональных данных является обеспечение соблюдения Организатором прав на имя, обеспечения равных условий для всех Участников и гласности проведения Конкурса, распространения его результатов. Срок, в течение которого действует согласие на обработку персональных данных равен сроку оказания услуг по проведению развлекательного мероприятия.

9.4. Отзыв согласия на обработку персональных данных осуществляется в порядке, предусмотренном Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» путем направления заявлению контактному лицу Организатора, указанному в п. 1.2. настоящего Положения.