

REGULAMIN KONKURSU WIEDZY
„KOSZYKARSKIE KOŁO FORTUNY by ANWIL”

Niniejszy regulamin ma zastosowanie wobec wszystkich osób biorących udział w konkursie wiedzy pod nazwą „Koszykarskie Koło Fortuny by Anwil” na Twitterze.

§ 1

1. Organizatorem konkursu jest Klub Koszykówki Włocławek.
2. Patronat nad konkursem objął sponsor strategiczny KK Włocławek – firma ANWIL S.A.

§ 2

Konkurs polega na zgadywaniu imienia i nazwiska koszykarza lub trenera Anwilu Włocławek z lat 1990-2020. Może to być dowolny zawodnik, który wystąpił w przynajmniej jednym oficjalnym meczu w barwach klubu w rozgrywkach: polskiej ekstraklasy, polskiej 1. ligi, Pucharu Polski, Pucharu Ligi, meczach o Superpuchar lub rozgrywek europejskich; lub dowolny pierwszy trener, który poprowadził zespół w meczu w/w rozgrywek.

§ 3

Uczestnicy konkursu:

1. Konkurs został przewidziany dla użytkowników medium społecznościowego Twitter.
2. Nie ma ograniczeń wiekowych.
3. W konkursie nie mogą brać udziału osoby pracujące w Klubie Koszykówki Włocławek S.A. (w tym osoby związane z KK Włocławek umową o dzieło oraz umową-zlecenie) i najbliżsi członkowie ich rodzin.

§ 4

1. Aby wziąć udział w konkursie, należy posiadać konto na Twitterze.
2. W przypadku braku konta konieczna jest rejestracja na Twitterze, a następnie – śledzenie oficjalnego konta Klubu Koszykówki Włocławek – „Anwil Official”.

§ 5

1. Konkurs będzie odbywał się raz w tygodniu, w każdy poniedziałek.
2. Każdego dnia odbędą się trzy oddzielne gry.
3. Godziny poszczególnych gier zostaną wskazane w osobnych komunikatach w mediach społecznościowych w godzinach porannych w dniu rozgrywania konkursu; nie później, niż 60 minut przed rozpoczęciem pierwszej gry.
4. Konkurs przewidziano na 30 gier, potrwa więc 10 kolejnych tygodni.
5. Nagrodzenie laureatów nastąpi po zakończeniu wszystkich edycji, nie wcześniej niż 10 czerwca.

§ 6

Zasady gry:

1. Zabawa rozpoczyna się wraz z opublikowaniem na Twitterze pierwszej grafiki z hasłem. Hasłem jest zawsze imię i nazwisko gracza lub trenera Anwilu Włocławek, który zagrał lub poprowadził choć jeden mecz w latach 1990-2020. Wszystkie litery hasła są zakryte.
2. Po upływie 60 sekund opublikowana zostanie druga grafika, odkrywająca jedną literę z imienia lub nazwiska (klub może zdecydować się na odkrycie więcej, niż jednej litery, gdy występuje ona więcej, niż jeden raz w imieniu i nazwisku, np. IGOR GRISZCZUK)
3. Od tego momentu użytkownicy Twittera zaczynają podawać swoje typy. Wygrywa ten, kto poda prawidłowe hasło jako pierwszy.
4. Gdy nikt nie poda prawidłowej odpowiedzi, po upływie kolejnych 60 sekund pojawia się kolejna grafika z odsłoniętą kolejną literą. Proces ten trwa aż do wyłonienia zwycięzcy.
5. Każdego konkursowego dnia organizator przygotowuje plansze zawierającą imię i nazwisko gracza lub trenera, skala trudności rośnie wraz z kolejną grą.
6. W grze #2 i #3 zasady pozostają takie same jak powyżej z jedną różnicą: litery podaje zwycięzca gry wcześniejszej (czyli: zwycięzca gry #1 podaje litery do hasła z gry #2, zwycięzca gry #2 podaje litery do hasła #3). Wszyscy użytkownicy mogą odgadywać hasło. Wygrywa najszybszy.
7. Pięć błędnych liter (brak litery w imieniu lub nazwisku zawodnika) powoduje zakończenie gry bez wyłonienia zwycięzcy. Wtedy kolejna gra odbywa się znów według zasad w podpunktach 2-4.
8. W przypadku, gdy zwycięzca gry nie będzie chciał uczestniczyć w grze poprzez podawanie liter, wówczas gra toczy się według reguł z podpunktów 2-4.
9. UWAGA! W trakcie trwania całego konkursu (od 30 marca do 1 czerwca, 10 kolejnych edycji, 30 oddzielnych gier) każdy gracz może wygrać tylko raz. Na przykład – zwycięzca pierwszej gry może brać udział w kolejnych, ale jego typy i wskazania nie będą brane pod uwagę przy wyłonieniu kolejnego wygranego. Mogą jedynie posłużyć innym graczom jako podpowiedzi.

§ 7

Nagrody:

1. Jeden dzień konkursowy składa się z trzech oddzielnych gier, więc każdego dnia wyłonionych zostanie trzech zwycięzców.
2. Każdy zwycięzca otrzyma nagrody ufundowane przez sponsora strategicznego firmę ANWIL S.A. oraz Klub Koszykówki Włocławek.
3. UWAGA! Wszystkie nagrody zostaną przekazane po zakończeniu wszystkich 10 edycji konkursu, nie wcześniej niż 10 czerwca.

§ 8

1. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do przerywania konkursu w dowolnym momencie jego trwania.
2. Przerwanie konkursu w trakcie jego trwania nie powoduje anulowania części konkursu, która już się odbyła; w tym wyłonienia laureatów.