

# Reglement Dörpskwis Zzwame



## 1. ALGEMEEN

- De Dörpskwis Zzwame (vanaf hier DKZ genoemd) is een spel, waarbij in teamverband allerlei vragen dienen te worden opgelost en opdrachten kunnen worden uitgevoerd. Er is geen enkele verplichting naar het team of individueel teamlid: ieder kiest zelf aan welke onderdelen al dan niet wordt deelgenomen.
- Veiligheid en plezier staan voorop: respecteer daarom ieders beslissing om wel of niet mee te doen aan een vraag of opdracht. Samen een leuke avond hebben is natuurlijk de essentie van dit evenement, ook al is het leuk om te winnen.
- De Dörpskwis Zzwame is voor iedereen, die op een gezellige manier, sociale contacten wil leggen of onderlinge contacten verbeteren.
- De Dörpskwis Zzwame vindt in 2022 plaats op **zaterdag 14 mei 2022**,
- De organisatie van Dörpskwis Zzwame is op dit moment in handen van het DKZ organisatie team. Deze personen noemen we vanaf hier '*organisatie*'.

## 2. VRIJWARING

- **Deelname geschiedt geheel voor eigen risico** en dus bepaalt u zelf aan welke opdrachten u wilt deelnemen. U vrijwaart bij akkoord de organisatie voor alle aansprakelijkheid voor schade die u zelf of anderen kunnen hebben, als gevolg van het handelen of nalaten hiervan door het team en/of individuele leden. Alle teamleden dienen goed verzekerd te zijn als het gaat om het risico van aansprakelijkheid bij schade. (WA-verzekering).
- De *organisatie* is niet aansprakelijk voor enige schade, hoe dan ook, die het team, een deelnemer of derde mogen lijden als gevolg van deze vrijwillige deelname.
- De *organisatie* is niet aansprakelijk voor verlies, schade of diefstal van eigendommen.
- Instructies of aanwijzingen van de *organisatie* zijn altijd ter bevordering van het spel, maar iedereen kiest zelf of hij aan bepaalde onderdelen mee wil doen of niet.
- Iedere deelnemer dient zich te houden aan de Nederlandse wetgeving als het gaat om verkeersregels, privacy of het verstoren van de openbare orde. Daarnaast mag er geen gebruik worden gemaakt van gemotoriseerde voertuigen anders dan fietsen (e-bikes zijn dus wel toegestaan). Zorg ervoor dat de fiets in goede staat verkeert, de verlichting werkt en u eventueel opvallende kleding draagt (reflecterend hesje is aan te bevelen, zeker bij donker en/of regenachtig weer). Alle aansprakelijkheid hiervoor legt de organisatie terug bij het team en/of individuele teamleden, waarbij het zich niet houden aan deze regel ook kan leiden tot diskwalificatie van het team.

## 3. TEAMS

- De *organisatie* adviseert om een deelnemend team te laten bestaan uit 6-8 teamleden, doch maximaal 10. Dit is inclusief de teamcaptain!
- Elk team kent één teamcaptain. Deze is verantwoordelijk voor de aanmelding en het deelnemersformulier, is woonachtig in Swalmen, Boukoul of Asselt en is minimaal 18 jaar oud. Ook voor de jeugdteams is deze regel van toepassing.
- Communicatie gaat via mail, facebook, website of Whatsapp. Dit staat vermeld bij de opdrachten.
- Als de teamnaam in een vorige editie al is ingediend, dan heeft de toenmalige – bij de organisatie bekende – teamcaptain het eerste recht van opnieuw inschrijven van een team onder deze naam. Bij het niet opnieuw inschrijven, vervalt dit recht.
- De werkplek van een team tijdens de quizavond bevindt zich op één adres in Swalmen, Boukoul of Asselt en alle teamleden worden geacht vanuit deze – op het deelnemersformulier vermelde locatie – aan de Dörpskwis Zzwame deel te nemen.
- De *organisatie* vraagt jullie om qua samenstelling bewust eens verder te kijken dan de vriendengroep of familie. Het kan handig zijn om ook meerdere leeftijden te combineren. Er zijn eventueel bonuspunten te behalen.

#### 4. AANMELDING

- Aanmelding van een team gebeurt door de teamcaptain via de website (onder AANMELJE) of persoonlijk op de vastgestelde locatie, datum en tijd die door de *organisatie* wordt aangegeven
- Bij aanmelding dient de teamcaptain een teamnaam te vermelden. De *organisatie* heeft te allen tijde het recht om een naam af te keuren.
- Bij of na aanmelding dient de captain ook het inschrijfgeld contant en gepast te betalen. Dit kan door dit op de inschrijfavond of eerder via een envelop met daarop uw naam en teamnaam c.q. teamnummer af te geven op: Elzenbroek 2 te Swalmen (Edwin Stevens).
- De aanmelding is volledig nadat het aanmeldingsformulier volledig is ingevuld en het inschrijfgeld betaald is. De teamcaptain krijgt hiervan via de mail ter bevestiging van de *organisatie*.
- De *organisatie* bepaalt jaarlijks de volgende zaken;
  - Inschrijftermijn
  - of een team toegelaten wordt en mag deelnemen aan de DKZ
  - het aantal deelnemers/groepen
  - tijd van aanvang en eindtijdstip van de 'Dörpskwis Zjwame'.
- De kosten voor deelname aan 'Dörpskwis Zjwame' is **€ 20 per team**, ongeacht het aantal teamleden in een team. Deze bijdrage is bedoeld voor de bekostiging goede doel(en), prijzen en kosten van het organiseren van de Dörpskwis Zjwame.
- Na betaling is er bij annulering geen volledige restitutie meer mogelijk. Indien terugbetaling gewenst wordt vóór de inschrijfavond dan zal slechts **€ 15** worden terugbetaald vanwege al gemaakte kosten. Daarna is geen terugbetaling meer mogelijk.

#### 5. DEELNAME

- Na aanmelding en betaling van het inschrijfgeld, ontvangt de teamcaptain het deelnemersformulier. Dit formulier moet vóór of uiterlijk op een nog te bepalen datum en locatie, volledig ingevuld en door alle teamleden ondertekend, worden ingeleverd bij de *organisatie*. Als dit niet is gebeurd, kan het betreffende team niet starten.
- Wijzigingen in de samenstelling van het team dienen UITERLIJK 2 uur voor aanvang van de DKZ per email te worden doorgegeven aan [insjrieve@dorpskwiszjwame.nl](mailto:insjrieve@dorpskwiszjwame.nl)
- De *organisatie* stelt een quiz map samen (DKZ map) waarin alle vragen en opdrachten voor de Dörpskwis Zjwame zijn opgenomen. De teamcaptain ontvangt hiervan één exemplaar op de quizavond zelf. Hiervoor wordt te zijner tijd een tijdstip bekend gemaakt. Het kan zijn dat de inhoud van de DKZ-map in fasen wordt overhandigd!
- De *organisatie* gaat ervanuit dat de DKZ-map goed wordt doorgenomen voordat men begint. Naast de vragen staan er ook opdrachten in de map, waarvoor men eventueel locaties in/om Swalmen moet bezoeken. Dit is geen verplichting, men kan immers besluiten om deze opdrachten over te slaan. Maak er vooral een gezellig samenspel van.
- Alle antwoorden op de vragen en opdrachten dienen op de juiste plaats en duidelijk leesbaar te worden ingevuld op het antwoordformulier. Dit dient te gebeuren met blauwe of zwarte pen.
- De DKZ-map moet op quizavond op een door de *organisatie* vastgestelde tijdstip en locatie worden ingeleverd. De tijd op de klok van de *organisatie* wordt hierbij als de juiste tijd gehanteerd. DKZ-mappen, die worden ingeleverd ná het uiterste inlevertijdstip, worden van deelname uitgesloten en dingen niet meer mee naar een prijs.
- Leden van de *organisatie* zijn van deelname uitgesloten en hebben geheimhoudingsplicht ten opzichte van familie, vrienden en anderen. Het schenden van deze geheimhoudingsplicht zal onverminderd leiden tot uitsluiting van de DKZ. Dit geldt voor zowel de *organisatie* en haar vrijwilligers. De *organisatie* wil namelijk haar familie, vrienden en kennissen ook de mogelijkheid bieden om met deze Dörpskwis Zjwame mee te doen. De *organisatie* neemt hierin ook onze verantwoordelijkheid om de DKZ neutraal en oprecht te beoordelen.

## 6. PUNTENTOEKENNING EN UITSLAG

- De *organisatie* beoordeelt de antwoorden en opdrachten. Alleen teams, die hun map tijdig en volledig hebben ingeleverd en zich hebben gehouden aan het reglement, dingen mee naar de prijzen.
- De te behalen punten staan bij alle vragen en opdrachten duidelijk aangegeven.
- De *organisatie* kan minpunten toekennen bij niet navolgen van het reglement, maar ook bonuspunten toekennen voor bijvoorbeeld samenspel, fair Play, aanwezigheid tot en met de prijsuitreiking toe.
- De tijd is duidelijk zichtbaar op de tafel van de *organisatie*. Doel van de Dörpskwis Zjwame is om een gezellige avond te hebben met elkaar, maar het team met de meest behaalde punten wint de NEPOMUKENUS Wisseltrofee. Bij een gelijke stand beslist de *organisatie* op basis van aantal teamleden (team met minste deelnemers wint), daarna score goed beantwoorde vragen, daarna score uitvoering sjeesopdrachten en in het uiterste geval een benaderingsvraag ter plekke.
- De bekendmaking van de uitslag van Dörpskwis Zjwame gebeurt via één of meerdere media-kanalen.
- De uitslag van Dörpskwis Zjwame is bindend en staat niet ter discussie.

## 7. PRIJZEN

- Ieder jaar mogen wij voor de winnaar de Nepomukenus Wisseltrofee ter beschikking stellen. Deze is te leen aan het winnende team tot de volgende 'Dörpskwis Zjwame' en zal dan weer tijdig ingeleverd moeten worden op vraag van de *organisatie*.
- Naast deze wisseltrofee ontvangt het winnend team een prachtige trofee, een Zjwamer silhouet, welke de teamcaptain in ontvangst mag nemen. Het team mag deze houden!
- Voor sponsoring neemt u gerust contact op met de *organisatie*. Dit mag ook particulier!
- Dörpskwis Zjwame zal overgebleven gelden altijd inzetten voor de Dörpskwis, de deelnemende teams en eventuele goede doelen. *Organisatie* en de mensen die ons steunen krijgen voor hun steun en werk geen financiële vergoeding. Zij doen dit op volledige vrijwillige en onbetaalde basis!

## 8. TOT SLOT

- De DKZ 2022 start vanaf 18.00 uur.
- De locatie waar U kunt de DKZ-map kunt ophalen wordt t.z.t. bekend gemaakt.
  - U krijgt een DKZ map. Alle hierin aanwezige papieren met opdrachten en vragen dient u na afloop onbeschadigd in te leveren.
  - U krijgt een of meerdere DKZ ID-kaart(en). Ook deze weer inleveren met de DKZ-map op het einde van de DKZ.
  - U mag zelf geen veranderingen aanbrengen op de DKZ ID-kaart(en) (als dit wel gebeurt dan worden er minpunten toegekend)
- Het tijdstip en de locatie van inleveren wordt nog door de DKZ-organisatie bekend gemaakt.

Veel plezier, gezelligheid en samenspel toegewenst, want

**Dörpskwis Zjwame**  
*det doon veur same!*

Organisatie Dörpskwis Zjwame

