

REGULAMIN AUDYCJI „GOTOWI NA ŚLUB!”

I. Postanowienia ogólne

1.1. Spółka pod firmą Endemol Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Dominikańskiej 29, 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 566.250 PLN, Zarząd w składzie: Marian Kopiec, Ryszard Sibilski, jest producentem (dalej Producent) audycji (dalej Audycja) pod nazwą „Gotowi na ślub!” 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. Audycja trwa od dnia 02.09.2009 r. do odwołania.

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

1.4. Ewentualne nagrody dla uczestników Audycji w tym zwycięzców konkurencji odbywających się zgodnie ze scenariuszem Audycji zapewnia Telewizja Polska. Producent nie ponosi odpowiedzialności za zobowiązanie do wydania nagród.

Nadawcą Audycji jest TVP S.A.

1.5. Nadawcą Audycji jest TVP S.A - dalej Nadawca.

II. Uczestnicy

2.1. W Audycji biorą udział 3 drużyny.

- a) Drużyna 1: Młoda Para oraz Goście Młodej Pary.
- b) Drużyna 2: Młoda Para oraz Goście Młodej Pary.
- c) Drużyna 3: Młoda Para oraz Goście Młodej Pary.

2.2. W każdym odcinku Audycji wezmą udział trzy Młode Pary, co w rozumieniu niniejszego Regulaminu oznacza mężczyznę (dalej Pana Młodego) i kobietę (dalej Pannę Młodą), którzy planują zawrzeć związek małżeński (dalej Młoda Para) oraz zaproszeni goście Młodej Pary, (dalej Goście Młodej Pary). Gośćmi Młodej Pary mogą być zarówno osoby spokrewnione oraz spowinowaczone z Panem Młodym i Panną Młodą, jak i ich przyjaciele oraz znajomi. Gośćmi Młodej Pary mogą być osoby pełnoletnie, mogą nimi być też osoby małoletnie.

Goście Młodej Pary razem z Młodą Parą tworzą drużynę (dalej Drużyna). Drużyna liczy 8 osób.

2.3. Jako Młode Pary w Audycji mogą wziąć udział osoby fizyczne, które posiadają pełną zdolność do czynności prawnych, mieszkają na terenie Polski oraz spełniają wszystkie postanowienia i warunki wynikające z Regulaminu Audycji oraz przeszły pomyślnie etap kwalifikacyjny.

2.4. Jako Goście Młodych Par w Audycji mogą wziąć udział osoby fizyczne, które posiadają pełną zdolność do czynności prawnych, mieszkają na terenie Polski oraz spełniają wszystkie postanowienia i warunki wynikające z Regulaminu Audycji oraz przeszły pomyślnie etap kwalifikacyjny, a także

osoby małoletnie, które mieszkają na terenie Polski oraz spełniają wszystkie postanowienia i warunki wynikające z Regulaminu Audycji oraz przeszły pomyślnie etap kwalifikacyjny.

2.5. Zgodę na udział osoby małoletniej w Audycji musi wyrazić w formie pisemnej pod rygorem nieważności jego przedstawiciel ustawowy. Zgoda taka powinna zostać dostarczona osobie wskazanej przez Producenta najpóźniej w dniu nagrania odcinka Audycji, w którym udział weźmie dana osoba małoletnia.

2.6. W Audycji nie mogą brać udziału pracownicy Producenta i Telewizji Polskiej, osoby z nimi spokrewnione, spowinowaczone.

2.7. W przypadku Pana Młodego i Panny Młodej, a także Gości Młodej Pary, którzy ukończyli 18. rok życia, przystąpienie do Audycji oznacza, że zapoznali się oni z Regulaminem Audycji, akceptują jego postanowienia i zezwalają na wykorzystywanie swoich danych osobowych, głosu, wizerunku, wypowiedzi w całości lub we fragmentach podczas korzystania i rozporządzania Audycją na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w tym także w zakresie wszelkich form reklamy i promocji Audycji i Nadawcy.

2.8. W przypadku małoletniego Gościa Młodej Pary z Regulaminem zapoznaje się jego przedstawiciel ustawowy. Przystąpienie do Audycji oznacza, że przedstawiciel ustawowy akceptuje postanowienia Regulaminu, zezwala na wykorzystywanie danych osobowych, głosu, wizerunku, wypowiedzi osoby małoletniej, którą reprezentuje w całości lub we fragmentach podczas korzystania i rozporządzania Audycją na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w tym także w zakresie wszelkich form reklamy i promocji Audycji i Nadawcy.

2.9. Zawodnik w trakcie występu w Audycji nie może 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.

2.10. Zawodnik w czasie występu w Audycji nie może reklamować towarów, usług, podmiotów, a także podejmować jakichkolwiek działań kryptoreklamowych.

2.11. Nie będzie dopuszczona do nagrania osoba pod wpływem alkoholu, środków odurzających.

III. Etapy

I – Zgłoszenie

3.1. Kandydaci na Młodą Parę, czyli Pana Młodego i Pannę Młodą.

Żeby wziąć udział w Audycji, kandydat na Pana Młodego i kandydatka na Pannę Młodą zobowiązani są:

a) zapoznać się z Regulaminem Audycji, umieszczonym na stronie internetowej www.gotowinaslub.tvp.pl

b) wysłać zgłoszenie na adres e-mail: pary@endemol.pl lub pary@tvp.pl

c) przejść pomyślnie rozmowę kwalifikacyjną.

3.2. Kandydaci na Gości Młodej Pary są wskazywani przez tę Młodą Parę.

W Audycji wezmą udział ci kandydaci na Młodą Parę, którzy przeszli pomyślnie rozmowę kwalifikacyjną.

II – Rozmowa kwalifikacyjna

3.3. Młoda Para

Rozmowa kwalifikacyjna składa się z **czterech** etapów:

- a) zapoznania się i podpisania przez kandydata na Pana Młodego i kandydatki na Pannę Młodą stosownego Oświadczenia, zezwalającego na wykorzystywanie wizerunku, głosu oraz wypowiedzi tego kandydata i kandydatki na potrzeby Audycji oraz promocji i reklamy Audycji, a także potwierdzającego m.in. zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych,
- b) wypełnienia przez kandydata na Pana Młodego i kandydatki na Pannę Młodą ankiety – dalej Ankieta - do Audycji.
- c) prezentacji kandydata na Pana Młodego i kandydatki na Pannę Młodą.
- d) sprawdzianu predyspozycji kandydatów na Młodą Parę do udziału w Audycji.

3.4. Goście Młodej Pary

Rozmowa kwalifikacyjna składa się z trzech etapów:

- a) zapoznania się i podpisania wskazanego przez Młodą Parę pełnoletniego Gościa Młodej Pary stosownego Oświadczenia, zezwalającego na wykorzystywanie wizerunku, głosu oraz wypowiedzi tego Gościa Młodej Pary na potrzeby Audycji oraz promocji i reklamy Audycji, a także potwierdzającego m.in. zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych, zapoznania się i podpisania przez przedstawiciela ustawowego wskazanego przez Młodą Parę małoletniego Gościa Młodej Pary, stosownego Oświadczenia, zezwalającego na wykorzystywanie wizerunku, głosu oraz wypowiedzi tego Gościa Młodej Pary na potrzeby Audycji oraz promocji i reklamy Audycji, a także potwierdzającego m.in. zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych,
- b) prezentacji Gościa Młodej Pary
- c) sprawdzianu predyspozycji Gościa Młodej Pary do udziału w Audycji.

III – Nagranie

3.5. Spośród kandydatów na Młode Pary, które pomyślnie przeszły etap II (Rozmowa kwalifikacyjna), Producent do każdego odcinka Audycji wybierze trzy.

3.6. Spośród Gości Młodych Par, którzy pomyślnie przeszli etap II (Rozmowa kwalifikacyjna), Producent Audycji wybierze tych, którzy wejdą w skład Drużyny.

3.7. Lista rezerwowa

Spośród kandydatów na Młode Pary, które pomyślnie przeszły etap II (Rozmowa kwalifikacyjna), Producent wybierze także rezerwowe Młode Pary. Producent decyduje o liczbie rezerwowych Młodych Par, a tym samym o liczbie Gości Młodych Par.

3.8. Przed rozpoczęciem nagrania Pan Młody i Panna Młoda z każdej Młodej Pary, biorącej udział w Audycji, zobowiązani są pisemnie oświadczyć, że zapoznali się z niniejszym Regulaminem.

Podobnie w przypadku pełnoletnich Gości Młodej Pary.

W przypadku małoletnich Gości Młodej Pary do zapoznania się z niniejszym Regulaminem i pisemnego oświadczenia tegoż, zobowiązany jest przedstawiciel ustawowy Gościa Młodej Pary.

IV. Przebieg gry

4.1. Runda I

a) Zawodnicy

W rundzie I Audycji biorą udział trzy Młode Pary.
O kolejności przystąpienia par do rozgrywki decyduje losowanie.

b) Hasła

Runda pierwsza jest testem zgodności małżeńskiej, wspólnoty poglądów i gustów. Zarówno Pan Młody, jak i Panna Młoda jednocześnie słyszą te same z czterech zestawów trzech haseł.

c) Zasady

Każda z Młodych Par słyszy cztery zestawów haseł (po trzy hasła w każdym zestawie). Na wybranie hasła z zestawu Zawodnicy mają 1 sekundę – czas liczony jest od momentu, kiedy Prowadzący skończy czytać pełny zestaw trzech haseł. Zadaniem zawodników jest wskazanie tego samego hasła. Tylko wtedy Zawodnicy otrzymują punkt. Wskazanie przez Zawodników dwóch różnych haseł skutkuje nieprzyznaniem punktu. Niewskazanie żadnego z haseł przynajmniej przez jednego Zawodnika z danej Młodej Pary również skutkuje nieprzyznaniem punktu. Przekroczenie czasu, zdobycie punktu lub jego brak, jest sygnalizowane przez dźwięk.

Młode Pary przystępują do rozgrywki kolejno. Pierwsza Młoda Para otrzymuje pierwszy zestaw haseł, druga Młoda Para – drugi, trzecia Młoda Para – trzeci i tak aż do wyczerpania wszystkich 12 zestawów haseł dla trzech Młodych Par.

d) Wygrana

W Rundzie I każda Młoda Para może zdobyć maksymalnie 4 punkty.
Zwycięzcą Rundy I jest ta Młoda Para, która miała najwięcej zgodnych wskazań.
Para ta zdobywa tym samym prawo zaproszenia dwóch Gości Młodej Pary. Powiększą oni skład Gości Młodej Pary wybranych do udziału w rozgrywce finałowej zgodnie z punktem 2.1 Regulaminu.
Para na drugim miejscu zdobywa prawo do zaproszenia jednego Gościa Młodej Pary, który wraz z nimi i dwoma wybranymi zgodnie z punktem 2.1 Regulaminu Gośćmi Młodej Pary, weźmie udział w rozgrywce finałowej.

Para na trzecim miejscu nie zdobywa prawa do zaproszenia Gościa Młodej Pary.

W przypadku remisu dwóch Młodych Par, Młode Pary, które otrzymały taką samą liczbę punktów, zapraszają do finału taką samą liczbę gości, w zależności od miejsca w klasyfikacji, na którym wystąpił remis.

W przypadku remisu trzech Młodych Par, trzy Młode Pary, które otrzymały taką samą liczbę punktów większą od zera, zapraszają każda po dwóch Gości Młodej Pary, a w przypadku, kiedy trzy Młode Pary otrzymały taką samą liczbę punktów równą zero, nie zdobywają prawa do zaproszenia Gości Młodej Pary.

e) Reklamacje

Ewentualne reklamacje mogą być zgłaszane jedynie po zakończeniu rundy I, a przed rozpoczęciem rundy II.

Nad prawidłowym przebiegiem rundy I czuwa Arbiter.

4.2. Runda II

a) Zawodnicy

W zadaniu Rundy II biorą udział trzy Młode Pary. O kolejności przystąpienia Młodych Par do rozgrywki decyduje liczba punktów zdobytych w Rundzie I. Rozgrywkę rozpoczyna Młoda Para z najmniejszą liczbą punktów. W przypadku remisu między dwiema lub trzema Młodymi Parami o kolejności decyduje losowanie sprzed Rundy I. Jeżeli tę samą liczbę punktów po Rundzie I mają aż trzy Młode Pary, kolejność uczestnictwa w grze jest taka sama jak w Rundzie I. W przypadku remisu między dwiema Młodymi Parami: (A) jedna Młoda Para ma mniej punktów niż dwie pozostałe i wówczas ona rozpoczyna grę; pozostałe Młode Pary grają według kolejności z Rundy I; (B) dwie Młode Pary mają mniejszą liczbę punktów niż trzecia Młoda Para, która gra jako ostatnia, a dwie pierwsze Młode pary grają według kolejności z Rundy I.

W zadaniu drugim Rundy II uczestniczą wszystkie trzy Młode Pary równocześnie.

W rundzie drugiej biorą udział 3 młode pary..

b) Zadanie

Runda II jest testem znajomości zawodników z Młodej Pary. Zadanie polega na rozpoznaniu jednej osoby z Młodej Pary na zdjęciu z dzieciństwa.

c) Zasady

Do rozgrywki przystępuje wybrana osoba z Młodej Pary: czy będzie to Pan Młody, czy Panna Młoda, decyduje Producent Audycji. Zadaniem zawodnika jest rozpoznanie zdjęcia drugiej osoby z Młodej Pary spośród zaprezentowanych dwunastu fotografii. Na wskazanie właściwego zdjęcia zawodnik ma 30 sekund. Czas liczony jest od momentu wyświetlenia wszystkich dwunastu fotografii. Jeżeli zawodnik wskaże właściwe zdjęcie, Młoda Para otrzymuje 10 punktów. Wskazanie niewłaściwej fotografii lub niewskazanie żadnej skutkuje nieprzyznaniem punktów.

Zwycięzcą Rundy II jest ta Młoda Para, która zdobyła największą liczbę punktów.

Ta Młoda Para zdobywa tym samym prawo zaproszenia dwóch Gości Młodej Pary. Powiększą oni skład Gości Młodej Pary wybranych do udziału w rozgrywce finałowej zgodnie z punktem 2.1 Regulaminu. Wraz z nimi, a także Panem Młodym i Panną Młodą przystąpią oni do rozgrywki finałowej.

Para na drugim miejscu zdobywa prawo do zaproszenia jednego Gościa Młodej Pary. Powiększy on skład Gości Młodej Pary wybranych do udziału w rozgrywce finałowej zgodnie z punktem 2.1 Regulaminu. Wraz z nimi, a także Panem Młodym i Panną Młodą przystąpi on do rozgrywki finałowej.

Młoda Para na trzecim miejscu nie zdobywa prawa do zaproszenia Gościa Młodej Pary.

W przypadku remisu dwóch Młodych Par, Młode Pary, które otrzymały taką samą liczbę punktów, zapraszają do finału taką samą liczbę gości, w zależności od miejsca w klasyfikacji, na którym wystąpił remis.

W przypadku remisu trzech Młodych Par, trzy Młode Pary, które otrzymały taką samą liczbę punktów większą od zera, zapraszają każda po dwóch Gości Młodej Pary, a w przypadku, kiedy trzy Młode Pary otrzymały taką samą liczbę punktów równą zero, nie zdobywają prawa do zaproszenia Gości Młodej Pary.

e) Reklamacje

Ewentualne reklamacje mogą być zgłaszane jedynie po zakończeniu rundy II, a przed rozpoczęciem rundy III.

Nad prawidłowym przebiegiem rundy II czuwa Arbiter.

4.3. Runda III

Runda III składa się z jednego zadania losowanego przez każdą Młodą Parę spośród siedmiu zaproponowanych zadań.

a) Zawodnicy

W Rundzie III biorą udział trzy Młode Pary. O kolejności przystąpienia Młodych Par do rozgrywki decyduje suma punktów zdobytych w dwóch pierwszych rundach. Rozpoczyna Młoda Para z najmniejszą liczbą punktów. W przypadku remisu między dwiema lub trzema Młodymi Parami o kolejności decyduje losowanie sprzed Rundy I. Jeżeli tę samą liczbę punktów po Rundzie I mają aż trzy Młode Pary, kolejność uczestnictwa w grze jest taka sama jak w Rundzie I. W przypadku remisu między dwiema Młodymi Parami: (A) jedna Młoda Para ma mniej punktów niż dwie pozostałe i wówczas ona rozpoczyna grę; pozostałe Młode Pary grają według kolejności z Rundy I; (B) dwie Młode Pary mają mniejszą liczbę punktów niż trzecia Młoda Para, która gra jako ostatnia, a dwie pierwsze Młode Pary grają według kolejności z Rundy I.

b) Zadanie

Runda III jest testem współpracy. Zadanie jest losowane przez każdą Młodą Parę spośród siedmiu zaproponowanych zadań:

Zadanie (a): Ognisty Labirynt

Zadanie (b): Dzikie łóżo

Zadanie (c): Rajskie szafy

Zadanie (d): Słonie na szczęście

Zadanie (e): Elik sir miłości

Zadanie (f): Urządzamy się

Zadanie (g): Poznaj mnie po sylwetce

c) Zasady

Zawodnicy z każdej pary losują jedno z siedmiu zadań. W losowaniu bierze udział jedna osoba z każdej pary. Każda z par decyduje, który zawodnik weźmie udział w losowaniu. Kolejność losowania jest taka sama jak ustalona przed Rundą I kolejność uczestnictwa w rozgrywce. Również w tej samej kolejności pary przystępują do wykonania rozlosowanych zadań.

4.3.1. Ognisty labirynt

W zadaniu uczestniczy para, która wylosowała to zadanie. Zadanie polega na przejściu po 40-polowej matrycy (prostokąt 5x8) wytyczoną trasą. Jeden z zawodników widzi podświetlone pola tworzące trasę, składającą się z 20 sąsiadujących pól i pola startowego, i stara się ją zapamiętać. Pola mogą stykać się jedynie bokami. Na zapamiętanie trasy zawodnik ma 10 sekund. Po tym czasie pola gasną. Zadaniem drugiego zawodnika, który nie widział podświetlonych pól, jest przejść całą trasę w oparciu o wskazówki udzielane przez drugą osobę z Młodej Pary. Nie wolno mu poruszać się niezgodnie ze wskazówkami lub bez wskazówek osoby prowadzącej.

O tym, który zawodnik z pary zapamiętuje trasę, a który ma ją przebyć, decyduje Producent Audycji. O miejscu, w którym zawodnik zapamiętuje trasę, a później o miejscu, z którego zawodnik udziela wskazówek drugiej osobie z Młodej Pary, decyduje Producent.

Na wykonanie zadania para ma 1,5 minuty. Stanięcie na każdym z dwudziestu pól tworzących trasę nagradzane jest jednym punktem.

Właściwe pole, na którym stanie zawodnik podświetla się na żółty kolor. Jeśli zawodnik stanie na niewłaściwe pole, które podświetli się na czerwono, będzie musiał cofnąć się do pola startowego.

Za to zadanie można zdobyć maksymalnie 20 punktów. Jeśli po upływie czasu przeznaczonego na zadanie zawodnik nie dotrze do mety, para otrzymuje punkty tylko za zaliczone pola.

4.3.2. Dzikie łóżo

W zadaniu uczestniczy Młoda Para, która wylosowała to zadanie. Zadanie polega na jak najdłuższym utrzymaniu się na wirującym łóżu i jednoczesnym rozwiązywaniu zagadek matematycznych.

Zadanie może skończyć się, gdy przynajmniej jedna osoba z Młodej Pary spadnie z łóżka lub gdy Młoda Para udzieli odpowiedzi na 10 zagadek matematycznych, niezależnie od tego, czy odpowiedzi będą dobre czy złe. Wybór, kto podaje odpowiedź na zagadkę matematyczną, należy do samej pary. Jeżeli padną dwie odpowiedzi, liczy się tylko pierwsza z nich.

Każda dobra odpowiedź na zagadkę matematyczną to 2 punkty. W sumie za to zadanie można dostać 20 punktów. Gdy Młoda Para spadnie z łóżka, sumowane są wszystkie zagadki z poprawnymi odpowiedziami. Na wykonanie zadania Młoda Para ma minutę.

4.3.3. Rajske szafy

W zadaniu uczestniczy para, która wylosowała to zadanie i dwóch modeli.

Istotą zadania jest odgadnięcie, jakie elementy stroju mogłyby przypaść do gustu drugiej osobie z pary. Zadanie polega na ubraniu modelu na wskazaną, tę samą dla każdej z osób z pary, okazję (na przykład, bal, spotkanie biznesowe, zajęcia sportowe, do pracy). Każda osoba z pary, która rozpoczyna zadanie, dostaje do dyspozycji taki sam zestaw odzieży, obuwia i dodatków. Spośród tego zestawu wybiera 10 elementów, w które ubiera modela. Czas na wykonanie całego zadania to po 2 minuty dla każdej z osób z pary. Zadanie osoby z pary wykonują w tym samym czasie, nie widząc nawzajem efektów swojej pracy. Jeżeli w wyznaczonym czasie pierwsza osoba nie wykorzysta 10 elementów odzieży i obuwia, druga osoba będzie mogła zdobyć punkty tylko za te elementy, które zostały wytypowane przez drugą osobę.

Zadanie kończy się, gdy model jest ubrany lub gdy minie czas przewidziany na zadanie. W każdym przypadku punktuje się tyle elementów zgodnych, ile udało się wykorzystać parze. Punktowane są tylko zgodne elementy, które model ma założone zgodnie z ich przeznaczeniem.

Każde wskazanie tego samego elementu to 2 punkty na koncie Pary Młodej. W sumie za to zadanie można dostać 20 punktów.

4.3.4. Słonie na szczęście

W zadaniu uczestniczy para, która wylosowała to zadanie. Para Młoda wykonuje to zadanie razem. Zadanie to jest testem współpracy osób w parze.

Zadanie polega na znalezieniu, wydobyciu i umieszczeniu na specjalnie przygotowanym blacie dziesięciu elementów układanki plastycznej (grafika, fotografia, obraz) lub słownej (hasła utworzone z 10 znaków - liter, znaków interpunkcyjnych).

Elementy łamigłówek ukryte są w 20 porcelanowych figurkach. Figurki zostaną rozmieszczone w różnych miejscach studia.

Znalezione figurki zostaną rozbite w wyznaczonym do tego miejscu, a znalezione elementy przeniesione do miejsca, gdzie umieszczona ma zostać układanka.

Na wykonanie zadania para ma 2 minuty.

Zadanie kończy się, gdy dziesięcioelementowa układanka jest kompletna lub gdy minie czas przewidziany na zadanie. W każdym przypadku punktuje się tyle elementów, ile udało się wykorzystać parze. Punktowane są tylko te elementy układanki, które para umieści w wyznaczonym dla każdego elementu miejscu wzoru układanki. Za każdy taki element para dostaje po 2 punkty.

Za to zadanie można zdobyć maksymalnie 20 punktów.

4.3.5. Elik sir miłości

W zadaniu uczestniczy para, która wylosowała to zadanie. Para Młoda wykonuje to zadanie razem. Zadanie to jest testem sprawności oraz współpracy osób w parze.

Zadanie polega na uwolnieniu z zamocowania wypełnionych płynem pojemników, (dalej owoce) zawieszonych na różnej wysokości nad zawodnikami, zrzuconiu w wyznaczone miejsce, przelaniu płynu do naczynia i wypiciu całej zawartości.

Młoda Para ma do dyspozycji 1 drabinkę sznurową zawieszoną u sufitu studia, oraz naczynie do zlewania zawartości owoców.

Spośród 15 owoców dziesięć będzie zawierało sok i zadaniem pary będzie "zerwanie" właśnie tych owoców. Punktowane będą tylko owoce zawierające płyn. Para będzie mogła otworzyć owoc dopiero po zejściu z drabinki. Zawartość owoców będzie zlewana do naczynia. Na wykonanie zadania, czyli na „zerwanie”, zrzucenie, przelanie i wypicie Młoda Para ma 3 minuty.

Za każdy zerwany i zrzuty owoc oraz przelany z niego płyn do pojemnika Młoda Para otrzymuje jeden punkt, czyli maksymalnie może otrzymać 10 punktów. Za wypicie całego przelanego do pojemnika płynu Młoda Para otrzymuje maksymalnie 10 punktów. To znaczy na przykład, jeśli zerwała trzy owoce, zniosła je i przelała ich zawartość do pojemnika, otrzymuje 3 punkty. Następne trzy punkty otrzyma, jeśli wypije całą zawartość pojemnika. Niewypicie całej zawartości nie jest punktowane.

4.3.6. Urządzamy się

W zadaniu uczestniczy para, która wylosowała to zadanie. Para Młoda wykonuje to zadanie razem. Zadanie to jest testem współpracy osób w parze.

Zadanie polega na urządzeniu – w ramach przyznanego budżetu – wyodrębnionego w scenografii pomieszczenia, które imituje fragment mieszkania (pokój, sypialnię lub kuchnię). Celem Pary Młodej jest takie dobranie elementów wyposażenia, żeby ogólna wartość wybranych elementów zmieściła się dokładnie w ramach określonej kwoty.

Każdy z elementów wyposażenia ma swoją cenę ustaloną przez Producenta. Lista elementów wyposażenia wraz z przypisanymi do nich cenami prezentowana jest parze przez 10 sekund. Jest to czas na zapamiętanie możliwie największej liczby elementów i powiązanych z nimi cen. Po upływie 10 sekund rozpoczyna się właściwe zadanie, polegające na urządzeniu wskazanego pomieszczenia przy użyciu udostępnionych w studiu elementów.

Na wykonanie zadania zawodnicy mają 2 minuty. Para Młoda musi użyć co najmniej 10 elementów wyposażenia, których łączna wartość powinna być równa bądź jak najbliższa przyznanemu na początku zadania budżetowi. Jeśli para użyje mniejszej liczby elementów nie zdobywa punktów

Zadanie kończy się, gdy pomieszczenie zostanie urządzone lub gdy minie czas przewidziany na zadanie.

W tym zadaniu Para Młoda może uzyskać maksymalnie 20 punktów – ale tylko wtedy, gdy bezbłędnie wykorzysta 100% przewidzianego budżetu. Jeśli Para Młoda nie wykorzysta pełnej kwoty budżetu lub ją przekroczy, będzie karana odejmowaniem punktów. Zasada odejmowania punktów jest następująca: od maksymalnej sumy 20 punktów odejmuje się 2 punkty za każde niewykorzystane albo przekroczone 5% wyjściowego budżetu. Oznacza to, że jeśli para wykorzysta poniżej 50% budżetu lub jeśli przekroczy budżet o 50%, nie uzyska za to zadanie żadnych punktów.

4.3.7. Poznaj mnie po sylwetce

Zadanie polega na rozpoznaniu drugiej osoby z Młodej Pary na podstawie sylwetki. O tym, kto bierze udział w rozgrywce jako osoba rozpoznająca oraz osoba rozpoznawana, decyduje Producent Audycji. W zadaniu uczestniczy jedna osoba z Młodej Pary, która ma za zadanie rozpoznać swojego partnera spośród sześciu osób. Osoby rozpoznawane ukryte są za półprzezroczystą szybą i dodatkowo odpowiednio ucharakteryzowane. Zadanie trwa 30 sekund. Prawidłowe wskazanie partnera z Młodej Pary skutkuje przyznaniem 20 punktów. Wskazanie niewłaściwej osoby lub niewskazanie żadnej skutkuje nieprzyznaniem punktów.

W każdej konkurencji Rundy III każda para może zdobyć maksymalnie 20 punktów. Zwycięzcą Rundy III jest ta Młoda Para, która zdobyła największą liczbę punktów.

Ta Młoda Para zdobywa tym samym prawo zaproszenia dwóch Gości Młodej Pary. Powiększą oni skład Gości Młodej Pary wybranych do udziału w rozgrywce finałowej zgodnie z punktem 2.1 Regulaminu. Wraz z nimi, a także Panem Młodym i Panną Młodą przystąpią oni do rozgrywki finałowej.

Para na drugim miejscu zdobywa prawo do zaproszenia jednego Gościa Młodej Pary. Powiększy on skład Gości Młodej Pary wybranych do udziału w rozgrywce finałowej zgodnie z punktem 2.1 Regulaminu. Wraz z nimi, a także Panem Młodym i Panną Młodą przystąpi on do rozgrywki finałowej.

Młoda Para na trzecim miejscu nie zdobywa prawa do zaproszenia Gościa Młodej Pary.

W przypadku remisu dwóch Młodych Par, Młode Pary, które otrzymały taką samą liczbę punktów, zapraszają do finału taką samą liczbę gości, w zależności od miejsca w klasyfikacji, na którym wystąpił remis.

W przypadku remisu trzech Młodych Par, trzy Młode Pary, które otrzymały taką samą liczbę punktów większą od zera, zapraszają każda po dwóch Gości Młodej Pary, a w przypadku, kiedy trzy Młode Pary otrzymały taką samą liczbę punktów równą zero, nie zdobywają prawa do zaproszenia Gości Młodej Pary.

Punkty zdobyte w pierwszej i drugiej rundzie sumują się.

Para z największą liczbą punktów przechodzi do finału. Pozostałe dwie pary przystępują do rundy czwartej, której celem będzie wyłonienie drugiej pary finalistów.

e) Reklamacje

Ewentualne reklamacje mogą być zgłaszane jedynie po zakończeniu rundy III, a przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki.

W przypadku remisu, czyli identycznej liczby punktów, zsumowanych po trzech rundach, na koncie dwóch lub trzech Młodych Par nastąpi dogrywka, w której wyłoniona zostanie pierwsza Młoda Para finalistów.

Nad prawidłowym przebiegiem rundy III czuwa Arbiter.

Zasady dogrywki

Do dogrywki przystępują dwie lub trzy pary.

Prowadzący zada pytanie dotyczące danych statystycznych.

Młode Pary podają odpowiedź równocześnie na piśmie, wypisując ją na tabliczkach. Po ujawnieniu wszystkich odpowiedzi wygrywa ta Młoda Para, która podała odpowiedź najbliższą wartości, o którą chodziło w pytaniu. Młoda Para, która wygrała dogrywkę, przechodzi do finału. Pozostałe dwie Młode Pary przystępują do rundy czwartej, której celem będzie wyłonienie drugiej pary finalistów.

4.4. Runda IV

„Szampana proszę!”

Runda IV składa się z jednego zadania. Celem zadania jest wyłonienie drugiej pary finałowej, która w rundzie V zmierzy się z wyłonioną już po Rundzie III pierwszą parą finalistów.

a) Zawodnicy

W zadaniu przewidzianym dla Rundy IV uczestniczą jednocześnie dwie pary młode, które nie awansowały do finału po Rundzie III. O kolejności uczestnictwa w rundzie decyduje liczba dotychczas zdobytych punktów. Rozpoczyna para z mniejszą liczbą punktów. W przypadku remisu kolejność jest taka sama jak w Rundzie I (zgodnie z losowaniem sprzed Rundy I).

b) Zadanie

Runda IV jest testem pomysłowości i umiejętności przewidywania, a celem rundy jest wyłonienie drugiej pary finalistów. Zadaniem obu par uczestniczących w rozgrywce jest umiejętne zdejmowanie kieliszków z szampanem z ustawionej wcześniej wieży w taki sposób, żeby nie naruszyć konstrukcji wieży.

c) Zasady

Zawodnicy z par wyjmują/zdejmują kieliszki naprzemiennie. W tej rundzie nie ma limitu czasu na wykonanie zadania.

Zawodnicy nie mają prawa wyjmować/zdejmować kieliszków wypełnionych różowym szampanem ani stojącego na samym szczycie wieży kieliszka z szampanem czerwonym.

Zwycięża ta para, która jako ostatnia usunęła kieliszek z wieży, nie burząc przy tym konstrukcji. Młoda Para, która zburzy piramidę, przegrywa. Ze zburzeniem piramidy równoznaczne jest naruszenie konstrukcji wieży. Przegrywa również ta para, która zmieni położenie kieliszka z różowym bądź czerwonym szampanem.

Zwycięska para wchodzi do finału, gdzie wraz z członkami rodzin i przyjaciółmi zmierzy się z drużyną pary, która awansowała do Rundy V już po Rundzie III.

d) Reklamacje

Ewentualne reklamacje mogą być zgłaszane jedynie po zakończeniu rundy IV, a przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki.

Nad prawidłowym przebiegiem rundy IV czuwa Arbiter.

4.5. Runda V

a) Zawodnicy

W rundzie V Audycji biorą udział dwie Młode Pary wraz z Gośćmi Młodej Pary, zwane dalej Drużynami.

Jedna Młoda Para to ta, która w trzech pierwszych rundach zdobyła najwięcej punktów i to zadecydowało o jej udziale w V rundzie. Ta Młoda Para nie wzięła udziału w rundzie IV.

O wejściu do V rundy drugiej Drużyny zadecydowało jej zwycięstwo w rundzie IV, o które walczyła z trzecią.

Każda z Drużyn składa się z Gości Młodej Pary i z niej samej. O minimalnej liczbie Gości Młodej Pary decyduje Regulamin. Decyduje o tym także rozgrywka, co oznacza, że za każdą wygraną rundę Drużyna dostaje dwóch lub jednego Zawodnika/Gościa Młodej Pary więcej. Ponieważ w Audycji są 3 rundy, które mogą przysporzyć Drużynie rozgrywających V rundę Gości, maksymalna liczebność Drużyny wynosi osiem.

Zmierzą się oni ze sobą według następujących zasad:

b) Pytania

W rundzie V zadawane są pytania z różnych dziedzin wiedzy. Nazwy tych dziedzin nie są widoczne dla Drużyn.

Pytania są pytaniami wyboru z trzema wariantami odpowiedzi A, B, C. Są one czytane przez Prowadzącego. Na udzielenie odpowiedzi na pytanie Zawodnicy mają trzy sekundy. Czas liczony jest od momentu udzielenia głosu Zawodnikowi z Drużyny przez Prowadzącego. Liczy się tylko pierwsza odpowiedź. Pytania losowane są z bazy pytań.

c) Zasady

Runda V rozgrywana jest według zasady „kto pierwszy, ten lepszy” z użyciem przycisków. Podczas czytania pytania przez Prowadzącego Zawodnicy z danej Drużyny trzymają ręce obok przycisków. O kolejności przystąpienia do rozgrywki w przypadku Gości Młodej Pary decyduje sama Drużyna. O kolejności przystąpienia do gry Młodej Pary decyduje Regulamin. Oznacza to, że Młoda Para przystępuje do rozgrywki ostatnia. Przy czym Młoda Para zadecyduje sama, kto - Pan Młody czy Panna Młoda - weźmie udział jako ostatni.

W czasie każdego pojedynku między dwoma Zawodnikami obu Drużyn prowadzący udzieli głosu temu Zawodnikowi z Drużyny, który pierwszy naciśnie przycisk. Zawodnicy mogą naciskać przyciski dopiero wtedy, gdy Prowadzący przeczyta Pytanie wraz z trzema wariantami odpowiedzi.

Konsekwencją udzielenia prawidłowej odpowiedzi jest wyeliminowanie z gry Zawodnika z Drużyny przeciwnej.

Jeśli Zawodnik udzieli nieprawidłowej odpowiedzi lub jej nie udzieli, zostaje wyeliminowany z gry, a zwycięzcą pojedynku zostaje Zawodnik z Drużyny przeciwnej.

Zwycięzca każdego pojedynku pozostaje w grze, a jego kolejnym przeciwnikiem jest następny zawodnik z drużyny przeciwnej. Runda V toczy się aż do wyeliminowania wszystkich Zawodników z jednej z Drużyn.

Zwycięzcą odcinka zostaje Para Młoda, której Drużyna wyeliminowała w Rundzie V wszystkich Zawodników drużyny przeciwnej.

Nad prawidłowym przebiegiem rundy V czuwa Arbiter

d) Wygrana

O zwycięstwie rundy V i tym samym odcinka Audycji decyduje wyeliminowanie wszystkich zawodników z Drużyny przeciwnej. Zawodnicy z Drużyn nie otrzymują wygranej pieniężnej.

e) Reklamacje

Ewentualne reklamacje mogą być zgłaszane jedynie po zakończeniu rundy V, a przed wskazaniem zwycięskiej Drużyny. W przypadku pełnoletniego Zawodnika z Drużyny reklamacje zgłasza on sam. W przypadku małoletniego Zawodnika z Drużyny reklamacje zgłasza jego przedstawiciel ustawowy.

V. Realizacja nagród

5.1 Nagrody

- 5.1.1. W zależności od przyznanego miejsca, od miejsca 1 do miejsca 3, wszystkie Młode Pary otrzymują nagrody
- 5.1.2. W przypadku ewentualnych nagród rzeczowych lub pieniężnych Młode Pary zobowiązane są uiścić należny podatek zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
- 5.1.3. Odmowa przyjęcia przez Młodą Parę nagrody oznacza jej utratę i zwalnia Producenta i Nadawcę ze wszystkich zobowiązań wobec Młodej Pary z tytułu jej zdobycia.

5.2. Zapewnienie prawidłowości przeprowadzania Audycji oraz tryb składania i rozpatrywania reklamacji

- 5.2.1. Nad prawidłowym przebiegiem Audycji, to jest przebiegiem zgodnym ze scenariuszem, sprawuje nadzór Arbiter w imieniu Producenta.
- 5.2.2. Arbiter rozpatruje wszelkie reklamacje Zawodników, związane z udziałem w Audycji.
- 5.2.3. Reklamacje mogą być zgłaszane przez Zawodników wyłącznie w trakcie realizacji Audycji, natychmiast po zakończeniu danej rundy lub konkurencji i przed rozpoczęciem rundy następnej, a w przypadku rundy V przed wskazaniem zwycięskiej pary Zawodników.
- 5.2.4. Arbiter nie odpowiada w żaden sposób za błąd Prowadzącego, wynikły w szczególności z przejęzyczenia lub pomyłki.
- 5.2.5. Decyzja Arbitra jest ostateczna.

VI. Postanowienia końcowe

- 6.1. Producentowi przysługuje prawo zmiany niniejszego Regulaminu, a także przerwania, zawieszenia lub zmiany terminu realizacji, czyli nagrania Audycji z ważnych powodów.
- 5.3 Kwestie sporne rozstrzygać będzie Producent Audycji.
- 5.4 Producent nie ponosi odpowiedzialności za stan zdrowia Zawodników. Zawodnik ma świadomość wyjątkowych obciążeń tak w sferze zdrowia fizycznego jak i psychicznego związanych z udziałem w Audycji i przyjmuje na siebie wszelkie skutki wynikające z poddania się takim obciążeniom.
- 5.5 Producent nie ponosi odpowiedzialności m.in. za:
 - a. szkody powstałe na skutek wykonania nieprawidłowego zgłoszenia do Audycji,
 - b. problemy w funkcjonowaniu Audycji, 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,
 - c. przerwy w emisji Audycji,
 - d. usługi telekomunikacyjne, pocztowe lub kurierskie, z których korzystać będą Uczestnicy Audycji, 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 Audycji. Producent nie ponosi odpowiedzialności za przerwanie, zawieszenie, zniekształcenie, jakość oraz inne parametry techniczne połączeń telefonicznych,
 - e. zgłaszanie się do Audycji w sposób niezgodny z niniejszym Regulaminem lub bez zapoznania się z zasadami Regulaminu, w tym również wynikające z niewłaściwego jego zrozumienia.
- 5.6 Regulamin Audycji znajduje się do wglądu w siedzibie Endemol Polska w Warszawie przy ul. Dominikańskiej 29 oraz na stronie internetowej.
- 5.7 Żadne oświadczenie Producenta, prowadzącego Audycję lub Telewizji Polskiej S.A., złożone w trakcie realizacji Audycji lub w trakcie przygotowań do Audycji, nie stanowi przyrzeczenia publicznego w rozumieniu Kodeksu cywilnego.

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 Audycji oraz prawa do nagrody lub nagród. Oświadczam ponadto, że zrzekam się wobec Producenta oraz Telewizji Polskiej S.A. wszelkich roszczeń z tytułu ewentualnych szkód poniesionych w związku z udziałem w Audycji lub w czynnościach związanych z przygotowaniem realizacji Audycji w tym jakiegokolwiek wynagrodzenia z tytułu udziału w Audycji.

.....
(imię i nazwisko)

Warszawa, dn.

PESEL:

NIP:

.....
(dokładny adres i numer telefonu)

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

.....
(własnoręczny podpis - imię i nazwisko)

|