

REGULAMENTUL OFICIAL
AL CONCURSULUI TV „ROATA NOROCULUI” - SEZONUL 2018

Secțiunea 1. ORGANIZATORUL

Organizatorul concursului interactiv TV cu premii „*Roata Norocului*” (denumit în continuare „Organizatorul”) este postul de televiziune „Kanal D” a cărei licență de emisie este deținută de societatea comercială DOGAN MEDIA INTERNATIONAL SA cu sediul în București, B-dul Mărăști nr.65-67, Romexpo, Intrarea D, Pavilion T, sector 1, înmatriculată în Registrul Comerțului sub nr. J40/8139/2006, C.I.F. RO18684823, legal reprezentată de dl. Haluk Ziya Kurcer, Administrator Executiv și dl. Ugur Yesil, Director General.

Secțiunea 2. REGULAMENTUL

Concursul interactiv TV cu premii „*Roata Norocului*” (denumit în continuare „Concursul TV *Roata Norocului*”) se desfășoară în conformitate cu dispozițiile prezentului Regulament (denumit în continuare „Regulamentul”), care este obligatoriu pentru toți participanții.

Prin participarea la Concursul TV *Roata Norocului* participanții sunt de acord să se conformeze și să respecte prevederile acestui Regulament.

Regulamentul Concursului TV *Roata Norocului* este public pe toata durata desfășurării acestuia și poate fi consultat gratuit online de către toți cei interesați prin accesarea site-ului internet www.kanald.ro.

Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica sau schimba pe parcursul derulării Concursului TV *Roata Norocului* prezentul Regulament.

Secțiunea 3. TERITORIUL ȘI DURATA

Concursul TV *Roata Norocului* se radiodifuzează pe teritoriul României.

Productia emisieii concursului TV *Roata Norocului* incepe la data de 08.05.2018, iar difuzarea emisieii începe la data de 22.07.2018, emisiunea-concurs se termină odată cu radiodifuzarea ultimului episod al emisiunii.

Secțiunea 4. PARTICIPARE

Concursul TV *Roata Norocului* se adresează tuturor persoanelor fizice care la data participării la concurs aveau împlinită vârsta de 18 ani, domiciliul sau reședința legal stabilite în România și au fost selecționate în urma fazelor de selecție națională (casting) desfășurate în orașele aflate pe traseul Caravanei *Roata Norocului*, în zilele, intervalele orare și locurile mediatizate public.

Secțiunea 5.

CONCURSUL INTERACTIV TV

Roata Norocului este o emisiune-concurs având durată de minim 80 de minute - maxim 120 minute, pe parcursul căreia trei concurenți se întrec în rezolvarea de puzzleuri de cuvinte pentru a câștiga premii în puncte, premii (inclusiv bani cash) și bunuri. De fiecare dată când un concurent descifrează corect un puzzle, acesta păstrează punctele și premiile acumulate în runda respectivă, în timp ce conturile celorlalți doi concurenți, corespunzătoare acelei runde, sunt anulate. După desfășurarea a patru runde, concurentul care a acumulat cele mai multe puncte [NOTĂ: nu se cumulează punctele cu valoarea premiilor] pe parcursul acestor runde este declarat „câștigătorul”. Acesta va juca apoi „runda bonus”.

1. RUNDA (PUZZLE-UL) DE DEPARTAJARE

După prezentarea gazdelor emisiunii și după ce aceștia își ocupă locul, începe primul puzzle „de departajare” pentru stabilirea ordinii de intrare a concurenților în runda principală. Concurenții vor dispune de butoane de răspuns (de tip „buzzer”) pe care trebuie să apese. La puzzle-ul „de departajare” nu se va învârti roata, iar concurenții nu vor alege litere ca în jocul standard. Prezentatorul va anunța categoria puzzle-ului, apoi vor fi afișate în mod aleatoriu litere din puzzle; dacă există litere identice în puzzle, acestea nu vor fi afișate neapărat în ordine sau concomitent. Concurentul care apasă primul buton și care rezolvă corect puzzle-ul va câștiga 1.500 puncte bonus. După ce se desfășoară prima rundă de joc va începe al doilea „puzzle de departajare” în valoare de 800 puncte bonus. Câștigătorul primului puzzle „de departajare” va începe prima rundă. Concurentul care a câștigat cel de-al doilea puzzle „de departajare” va începe runda a doua, iar concurentul rămas va începe runda a treia fără puncte suplimentare (0 puncte). Pentru cea de-a patra rundă la puzzleul de departajare vor participa din nou toți cei trei concurenți, valoarea acestui puzzle de departajare fiind 0 puncte.

În cazul în care concurentul care apasă primul buton oferă un răspuns incorect la puzzle-ul „de departajare”, concurentul respectiv este eliminat din rundă, iar jucătorii rămași vor putea să apese propriile butoane și să încerce să rezolve puzzle-ul (presupunând că nu a fost afișat puzzle-ul complet).

Dacă puzzle-ul „de departajare” nu este rezolvat de niciunul dintre concurenți (înainte ca toate literele să fie afișate), nimeni nu va câștiga punctele bonus, iar Producătorul va refilma runda de departajare. În situația în care apare o defecțiune înainte/în timpul unui puzzle „de departajare”, Producătorul va refilma acea rundă de departajare. Producătorul poate opta de fiecare dată să renunțe la refilmarea rundei de departajare, situație în care runda de joc începe cu primul concurent aflat în stânga prezentatorului.

[NOTA: conform unei ordini stabilite aleatoriu prin extragere înainte de începerea emisiunii, prima rundă începe cu concurentul aflat imediat în stânga prezentatorului, a doua rundă va începe cu concurentul aflat în mijloc, iar cea de-a treia rundă va începe cu concurentul rămas].

2. ROATA

Roata este împărțită în spații (24 sectoare), care reprezintă diverse sume în puncte, bani cash, premii sau elemente speciale precum „Stai o tură”, „Faliment”, „Pedeapsa” și „Joker”. „Power Play”, „10.000 Lei Cash” „1/3 Autoturism” și „Felii Sponsorii”.

Jocul începe cu învârtirea roții de către primul concurent. În cazul în care prezentatorul este de părere că un concurent a învârtit roata într-un anumit mod astfel încât să „învingă casa”, acesta va opri roata, o va readuce în poziția inițială și va ruga concurentul să învârtă din nou roata. În cazul în care un concurent alunecă accidental încercând să învârtă roata, acesta va fi rugat să învârtă din nou roata fără a o aduce în poziția inițială. Cu toate acestea, prezentatorul nu îi va solicita concurentului în cauză să învârtă din nou roata dacă aceasta a efectuat cel puțin o rotație completă. În cazul în care roata se oprește în dreptul unei spițe aflate între două sume în puncte/bani etc., concurentul va primi suma în puncte/bani etc. aflată imediat în partea stângă a indicatorului, conform vederii din zona concurenților. Cu alte cuvinte, indicatorul trebuie să treacă de o anumită spiță pentru a i se putea acorda concurentului elementul de pe roată situat în partea dreaptă a acelei spițe.

Dacă roata se oprește pe un spațiu pe care este marcată o sumă de puncte, concurentul va fi rugat să aleagă o literă – exclusiv o consoană (fără vocale). Dacă litera aleasă de acesta face parte din puzzle, suma în puncte indicată pe roată va intra în contul concurentului. Dacă litera aleasă de concurent apare de mai multe ori în puzzle, suma indicată pe roată va fi înmulțită cu numărul de apariții ale literei respective în puzzle. Concurentul va continua să joace până când acesta dă soluția corectă a puzzle-ului sau până când are loc una din următoarele situații:

- a) concurentul cere o literă care este deja afișată în puzzle;
- b) concurentul cere o literă care nu se află în puzzle;
- c) roata se oprește la „Stai o tură”, „Pedeapsă” sau „Faliment” și concurentul nu are „Joker-ul” [vezi pct.9 – „Joker”], sau refuză să execute „Pedeapsa”;
- d) concurentul cumpără o vocală care nu se află în puzzle;
- e) concurentul oferă o soluție incorectă a puzzle-ului.

Pe parcursul jocului, în cazul în care un concurent cere o consoană înainte de a învârti roata, acesta va fi rugat să învârtă roata, iar dacă aceasta se oprește la o sumă în puncte, va fi păstrată consoana aleasă anterior de concurent.

În cazul în care un concurent învârtă roata și apoi rezolvă puzzle-ul fără a alege nici o consoană, răspunsul acestuia va fi acceptat (dacă este corect), însă nu i se va acorda nici o sumă suplimentară. Un concurent poate rezolva puzzle-ul fără să învârtă roata. În cazul în care un concurent rezolvă puzzle-ul, valoarea în puncte acordată acestuia va crește cu 500 puncte.

Ca să păstreze oricare dintre premiile aflate pe roata (10.000 lei cash sau 1/3 masina) concurentul trebuie să nu ajungă niciodată la „Faliment” după ce a câștigat plăcuța cu premiul și să rezolve puzzle-ul din respectiva rundă în care a câștigat premiul.

În cazul în care, în orice moment, un concurent învârtă roata până la poziția „Faliment” și nu este în posesia „Joker-ului” [vezi pct.9 – „Joker”], acesta va pierde toate punctele și/sau premiile/acumulate pe parcursul runde respective, însă nu și punctele primite în rundele anterioare. După câștigarea unei runde, concurentul respectiv păstrează punctele și/sau premiile acumulate în respectiva rundă.

3. JOCUL

Jocul se desfășoară în mai multe runde. Fiecare rundă va începe cu prezentarea unui puzzle de cuvinte, soluția acestuia fiind reprezentată de numele unei persoane, denumirea unui loc, a unui obiect etc. Producătorul poate decide folosirea unor categorii suplimentare. Panoul din fața concurenților va conține, la începutul fiecărei runde, spații goale. Cu toate acestea, pătratele de pe panou care ascund literele puzzle-ului trebuie să se distingă clar între ele. Astfel, numărul de litere și/sau cuvinte ale puzzle-ului se vor discerne ușor.

Înainte de fiecare dintre primele 2 runde se va juca câte un puzzle „de departajare” [a se vedea pct.1 - Puzzle „de departajare”]. Primul puzzle „de departajare” (în valoare de 1.500 puncte) Cel de-al doilea puzzle „de departajare” (în valoare de 800 puncte) se va juca înainte de runda a doua și va stabili concurentul care va începe această rundă. Runda a treia va începe cu concurentul care nu a câștigat celelalte două runde de departajare. Runda a patra va avea un puzzle de departajare la care au dreptul de a participa toți cei 3 concurenți, fara a beneficia de vreun punctaj. „Runda Bonus”) se va face cu concurentul care are acumulate cele mai multe puncte din rundele anterioare.

[NOTĂ: nu se cumulează punctele cu valoarea premiilor]

Fiecare concurent, atunci când îi vine rândul de a juca, are trei posibilități: de a cumpăra o vocală (cu condiția să dispună de suma de 500 puncte necesară pentru a cumpăra o vocală, indiferent de câte ori se regăsește ea în puzzle), de a învârti roata sau de a da soluția puzzle-ului. În scopul acestui joc, litera „Y” este considerată consoană.

4. CRONOMETRAREA

Ca regulă generală, un concurent trebuie să învârtă roata, să cumpere o vocală sau să dea soluția puzzle-ului într-un interval de 5 secunde. (În cazul în care alege să învârtă roata, concurentul va trebui să aleagă o consoană în 5 secunde.) Intervalul începe să se scurgă de la ultimul cuvânt adresat de prezentator concurentului. În cazul în care un concurent întârzie în mod intenționat peste 5 secunde în scopul obținerii unui avantaj, va fi declanșat un semnal sonor în urma căruia concurentul își va pierde rândul de a juca, fiind înlocuit de următorul concurent. Cei trei concurenți vor continua să joace pe rând până când unul dintre ei rezolvă puzzle-ul.

5. REZOLVAREA PUZZLE-ULUI

Un concurent poate să încerce să ofere soluția puzzle-ului de fiecare dată când îi vine rândul de a juca sau după ce furnizează o nouă literă a puzzle-ului. Concurentul trebuie să rezolve puzzle-ul în forma în care acesta apare pe panou, respectând inclusiv ordinea cuvintelor.

Ca regulă generală, concurenții trebuie să nu adauge sunete sau cuvinte suplimentare la rezolvarea puzzle-ului, iar soluția oferită va fi, în general, considerată corectă dacă nu au fost adăugate sau omise litere.

Un concurent nu va fi descalificat dacă va adăuga „este” la răspunsul puzzle-ului, în cazul în care a fost întrebat de prezentator „Ce este?” sau „Care este răspunsul/soluția?” sau orice altă variantă a acestor întrebări sau dacă întrebarea este implicită, iar folosirea verbului „a fi” este naturală și corectă din punct de vedere gramatical.

La rezolvarea puzzle-ului, indiferent dacă aceasta are loc în timpul segmentului principal al jocului sau al segmentului bonus, în cazul în care un concurent a început să dea soluția puzzleului și face o greșeală, aceasta trebuie corectată de concurent, care trebuie să ofere soluția corectă. Această rectificare trebuie realizată înainte de oferirea răspunsului complet.

În cazul în care rămân doar vocale în puzzle, concurentul al cărui rând este să joace va fi rugat să ofere soluția puzzle-ului sau să cumpere mai întâi o vocală sau mai multe vocale și apoi să rezolve puzzle-ul. Dacă vocala aleasă de concurent nu se regăsește în puzzle, acesta nu va avea dreptul de a rezolva puzzle-ul. Nu va fi permisă învârtirea roții. Jocul va continua până la rezolvarea puzzle-ului sau până când niciunul dintre concurenți nu are suficiente puncte bonus să cumpere o vocală și fiecare concurent a dat un răspuns greșit la ultima încercare. Într-un astfel de caz, puzzle-ul va fi anulat, iar toate sumele și/sau premiile alocate în respectiva rundă vor fi, de asemenea, anulate.

Dacă un concurent (altul decât cel aflat la rând) știe soluția puzzle-ului, trebuie să își aștepte rândul la roată ca să o folosească. Dacă ignoră această regulă și spune cu voce tare soluția, concurentul aflat la rând poate să „fure” aceasta soluție și să o folosească fără a fi penalizat în vreun fel.

În cazul în care un concurent rezolvă puzzle-ul corect, sumele și/sau premiile adunate de ceilalți doi concurenți pe parcursul rundeii sunt anulate, iar concurentul care a rezolvat puzzle-ul primește sumele și/sau premiile acumulate de el pe parcursul rundeii.

6. „O TREIME DE MASINA”

Doua plăcuțe inscripționate „1/3 mașină” vor fi amplasate pe roată pe parcursul fiecareia dintre rundele 1, 2, 3 și 4. Pentru a câștiga premiul constând într-o mașină, un concurent trebuie să castige cele 3 plăcuțe înainte de încheierea rundeii a patra.

Pentru a aduna aceste plăcuțe, un concurent trebuie:

- 1) să învârtă roata până la spațiul pe care este amplasată plăcuța și
- 2) să aleagă o consoană corectă pentru a lua plăcuța (fiecare consoană va avea valoarea de 500 puncte) și
- 3) să rezolve puzzle-ul respectivei rundeii fără să ajungă în poziția „Faliment”.

În cazul în care concurentul învârte roata în poziția „Faliment” pe parcursul oricareia dintre rundele 1, 2, 3 și/sau 4 și nu are plăcuța „Joker” [vezi pct.9 – „Joker”], acesta va pierde plăcuța „1/3 mașină”.

Pentru a câștiga mașina, un concurent trebuie să dețină toate cele 3 plăcuțe.

La începutul fiecărei runde de joc vor fi întotdeauna amplasate două plăcuțe pe roată (chiar dacă ambele plăcuțe au fost deja obținute într-o rundă anterioară).

După ce unul dintre concurenți reușește să câștige mașina, ceilalți doi nu vor putea continua să încerce să câștige, de asemenea, acest premiu.

„Joker”- ul nu poate fi utilizat în vederea obținerii unei plăcuțe.

În cazul câștigării mașinii, concurentul respectiv va fi responsabil cu plata taxelor și impozitelor în legătură cu autovehiculul.

7. Plăcuța „POWER PLAY”

Plăcuța “Power Play” va fi amplasată pe roată la începutul emisiunii.

În momentul în care se pica pe această felie, concurenții au la dispoziție un minut să dea soluția puzzle-ului. Un concurent are la dispoziție un minut să găsească soluția puzzle-ului învârtind roata. De asemenea concurentul are imunitate pe durata acestui minut. Tot în acest minut concurentul acumulează și puncte, în funcție de câte consoane corecte ghicește. Premiul este o sumă de bani. Acesta se acordă o singură dată pe ediție.

8. PLĂCUȚA 10.000 LEI CASH”

„Plăcuța 10.000 lei cash” va fi amplasată pe roată la începutul emisiunii.

„Plăcuța 10.000 lei cash” este disponibilă în joc până la finalizarea celei de-a patra runde de joc normal. Dacă nimeni nu obține „Plăcuța 10.000 lei cash” până la încheierea celei de-a patra runde, aceasta nu se mai acordă.

În cazul în care un concurent învârte roata până la „Plăcuța 10.000 lei cash” și alege o literă care se află în puzzle, acesta va primi „Plăcuța 10.000 lei cash”. Pentru a putea păstra „Plăcuța 10.000 lei cash” concurentul va trebui să rezolve puzzle-ul rundei respective.

În cazul în care, după obținerea „Plăcuței 10.000 lei cash”, concurentul învârte roata în poziția „Faliment” (pe parcursul runde curente) și nu are plăcuța „Joker” [vezi pct.9 – „Joker”], acesta va pierde „Plăcuța de 10.000 lei cash”, care nu va mai fi repusă în joc.

9. „JOKER”-UL

La începutul fiecărei runde, „Joker”- ul va fi amplasat deasupra unui spațiu de pe roată, la libera opțiune a producătorului. Pentru a obține „Joker”- ul, concurentul trebuie să învârtă roata, aceasta să se oprească la „Joker” și, apoi, concurentul să aleagă o

consoană care apare în puzzle. Suma în puncte aflată sub „Joker” nu este acordată concurentului. Concurentul primește „Joker”- ul și jocul continuă.

Concurentul poate utiliza „Joker”- ul obținut numai în timpul unei runde normale de joc, nefiind transferabil de la o rundă la alta. Singurul responsabil privind utilizarea „Joker”- ului este concurentul care l-a obținut. „Joker”- ul poate fi utilizat o singură dată. (Dacă „Joker”- ul nu este obținut până la sfârșitul rundeii a patra, atunci acesta este îndepărtat de pe roată.)

Pentru utilizarea „Joker”- ului în segmentul normal de joc, trebuie să sosească rândul concurentului care îl deține și trebuie ca acesta să:

- a) Învârtă roata
- b) Roata să se oprească la o sumă în puncte
- c) Aleagă o consoană care apare în puzzle

Apoi, concurentul poate să aleagă să utilizeze „Joker”- ul înmânându-l prezentatorului și alegând o altă consoană pentru aceeași sumă de bani de fiecare dată când apare în puzzle. În cazul în care consoana nu se află în puzzle, concurentul își va pierde rândul.

În cazul în care concurentul utilizează „Joker”- ul pentru a alege o consoană care a fost deja desemnată, acesta își va pierde rândul.

În cazul în care roata se oprește pe „Faliment”, iar concurentul are un „Joker”, acesta se poate salva predând plăcuța „Joker” prezentatorului.

Concurentul va putea să utilizeze „Joker”- ul ca să se salveze și dacă a spus o consoană greșită, sau dacă învârtind roata aceasta se oprește în dreptul plăcuțelor „Stai o tură”, sau „Pedeapsă”.

10. PLACUTE SPONSORI

Există una sau două placute poziționate pe roata. Acestea constau în excursii și/sau sejururi oferite de sponsori. Concurentul poate câștiga un sejur/ o excursie atunci când pică pe placuta respectivă și da o consoană corectă. Concurentul nu trebuie să dea soluția puzzle-ului pentru a intra în posesia unei astfel de placute.

11. PLACUTA STAI O TURA

În cazul în care concurentul învârtă roata până la Placuta Stai o tură, acesta își pierde rândul. Rândul îi revine următorului concurent.

12. PLACUTA FALIMENT

Atunci când concurentul învârtă roata până la „Faliment” acesta pierde toate punctele acumulate în runda respectivă, inclusiv placutele „1/3 masina” și „10 000 de lei”. Singura placuta care poate anula „Falimentul” este „Joker-ul” (vezi 9).

13. RUNDA BONUS

Concurentul care a câștigat cele mai multe puncte la sfârșitul celor 4 runde ale jocului este „marele câștigător” și va juca „runda bonus”. Va fi introdusă „Roata Bonus” care este segmentată în 24 spații (sectoare), fiecare spațiu conținând un plic. Distribuirea plicurilor pe roată și valoarea și/sau cantitatea premiilor aflate în plicuri sunt stabilite de către Organizator, la libera opțiune a acestuia. Concurentul va învăța „Roata Bonus”. (Roata trebuie să facă cel puțin o rotație completă. Dacă aceasta nu se rotește cel puțin o dată complet, concurentul va fi rugat să învârtă din nou roata, după ce aceasta a fost readusă în poziția inițială). Concurentul va desprinde plicul care corespunde spațiului la care s-a oprit roata și îl va înmâna prezentatorului.

Concurentului i se va menționa categoria puzzle-ului și apoi vor fi afișate literele R, S, T, L, N și E din puzzle. Apoi, i se va comunica faptul că trebuie să aleagă alte trei consoane și o altă vocală, apoi vor fi afișate și aceste litere. [Notă: Dacă litera „E” este afișată inițial, pot exista sau nu alte vocale. Totuși, prezentatorul nu va dezvălui acest lucru și va cere oricum o altă vocală]. Concurentul are la dispoziție 10 secunde să rezolve puzzle-ul. În acest interval de 10 secunde, concurentul poate oferi mai multe răspunsuri. Totuși, răspunsul corect trebuie început înainte de declanșarea soneriei, care înseamnă expirarea timpului limită.

Indiferent dacă concurentul rezolvă sau nu puzzle-ul, prezentatorul va deschide plicul pentru a dezvălui ce premiu putea câștiga concurentul la acea rundă. Premiul va fi pus la loc pe roată și poate fi câștigat în următoarea emisiune. Plicurile cu premii pot fi sau nu rearanjate după ce plicul selectat este pus la loc pe „roata bonus”.

14. DEPARTAJAREA

În cazul în care doi sau mai mulți concurenți au câștigat aceeași sumă de puncte, aceasta fiind cea mai mare din concurs, concurenții respectivi vor juca o rundă „de departajare” pentru a determina marele câștigător.

15. CIRCUMSTANȚE SPECIALE

În cazul în care un puzzle este anulat deoarece o persoană din public a dat un răspuns sau deoarece concurenții nu pot rezolva puzzle-ul, acesta va fi înlocuit cu un alt puzzle, iar sumele și/sau premiile din conturile concurenților vor fi anulate și se refilmază runda.

Sectiunea 6. COMUNICAREA DINTRE PARTILE IMPLICATE

În fiecare ediție a emisiunii vor fi invitate 2 (două) vedete care vor juca pentru cazul social prezentat în ediția respectivă a emisiunii. Fiecare dintre cele 2 (două) vedete va juca câte 2 (două) runde din cele 4 (patru) din Concurs, fără a se putea consulta cu cealaltă vedetă. Pe parcursul desfășurării emisiunii se păstrează legătura video și prin telefon cu locația în care se află cazul social, iar acesta poate interveni să ajute vedetele cu consoane/vocale sau să rezolve puzzle-ul. Pe parcursul desfășurării emisiunii, se vor puncta reacțiile cazului social, reacții ce vor fi inserate în montajul final al emisiei, împreună cu prezentarea cazului social la începutul rundelor (de asemenea, de ori câte ori castigă una dintre cele 2 (două) vedete).

La sosirea în locație, se va întocmi o listă de produse necesare cazului social în concordanță cu produsele existente în vitrină. Lista va fi transmisă către ambele vedete. În momentul alegerii produselor, vedetele vor ține cont de aceasta listă și pot folosi transmisiunea în direct pentru a se consulta cu cazul social sau pentru a îi comunica acestuia că au obținut produsul de care aveau nevoie. Dacă una dintre vedete ajunge la Runda Bonus, runda se va juca de către vedetă împreună cu cazul social. Dacă niciuna dintre vedete nu ajunge la Runda Bonus, runda va fi jucată de către concurentul cu cel mai mare punctaj.

Secțiunea 7. PREMIILE

Premiile brute ale Concursului TV *Roata Norocului* sunt acordate de către Organizatorul menționat în prezentul Regulament.

Prezența și/sau apariția concurenților în Concursul TV *Roata Norocului* este voluntară și gratuită, nefiind condiționată și neimplicând acordarea vreunei compensații materiale sau în natură din partea Organizatorului.

Nu se vor acorda premii pentru participanții care nu sunt selectați să fie concurenți.

Refuzul concurentului de a primi premiile câștigate conduce în mod automat la pierderea lor. Acest fapt va fi consemnat de către reprezentantul desemnat al Organizatorului. În nici un caz premiul refuzat nu va fi înlocuit de un alt premiu, sau de valoarea sa în bani.

În fapt, premiul va fi predat de către Organizator, sau reprezentantul său desemnat, concurentului câștigător în termen de 120 de zile calendaristice de la data la care a fost produs respectivul episod al Concursului TV *Roata Norocului*, cu deducerea impozitelor legal datorate conform prevederilor prezentului Regulament.

Pentru a intra în posesia premiilor concurentul câștigător trebuie să semneze contractul - angajament înmănat de Organizator în forma în care acesta este redactat, procesul verbal de predare-primire, precum și să remită Organizatorului o fotocopie a actului său de identitate. Refuzul de a completa datele cerute în contractul – angajament conduce în mod automat la anularea premiilor, Organizatorul fiind în această situație în totalitate exonerat de orice obligație față de concurent.

Predarea premiilor poate fi un eveniment public. Participarea la Concursul TV *Roata Norocului* presupune acordul explicit dat de către concurentul câștigător ca numele, localitatea în care domiciliază sau își are reședința și fotografia sa, sau imagini cu el și/sau familia sa să poată fi folosite în orice materiale publicitare și/sau promoționale de către Organizator fără nici un fel de plată aferentă.

a. Premiile în bani :

Premiile în bani obținute de concurenți se vor acorda după reținerea la sursă a impozitului legal datorat, conform legislației fiscale în vigoare.

b. Premiile în natură:

Premiile în natură vor fi înmânate la sediul Organizatorului KANAL D, situat în București, Bdul Mărăști nr.65-67, intrarea D, pavilion T, sector 1.

KANAL D nu mai are nici o obligație din momentul predării bunului către câștigător, cu excepția achitării TVA-ului și impozitului cu reținere la sursă, impozit pe care KANAL D este obligat să îl calculeze, să îl rețină și să îl transfere la bugetul de stat.

Dacă, din cauze de forță majoră nu se va putea înmâna premiul obținut, KANAL D își rezervă dreptul de a înmâna alt articol cu caracteristici asemănătoare și valoare apropiată, în același termen.

KANAL D nu este răspunzător pentru calitatea premiilor și nu acordă termen de garanție, de utilizare sau funcționare pentru premiile acordate. În cazul în care produsele înmânate concurenților au defecte de fabricație, concurentul trebuie să se adreseze fabricantului cerând drepturile de garanție, care survin în momentul înmânării premiului.

În situații bine justificate („Cazurile Sociale”) Organizatorul își rezervă dreptul de a înlocui premiile câștigate la Concursul TV Roata Norocului de către vedete fie cu alte produse/servicii de valoare egală, alese conform opțiunii Organizatorului, fie cu echivalentul în bani al respectivelor premii.

În cazul în care concurentul obține ca premiu: un automobil, premiul va fi înmânat câștigătorului fără înmatriculare, transport sau asigurare, lăsând în seama câștigătorului toate aceste cheltuieli.

Premiile oferite concurenților nu trebuie, obligatoriu, să corespundă la culoare și/sau forme caracteristice exacte cu cele prezentate ca mostre și modele în decor.

Când premiile obținute constau în excursii și/sau călătorii, biletele/bonurile corespunzătoare vor putea fi înmânate în nume pe numele concurentului și a însoțitorului desemnat de acesta, fără a putea fi transferate altor persoane, chiar dacă este vorba de rude. Termenele de realizare a călătoriei sunt cele oferite de agențiile de turism partenere ale KANAL D. Acesta din urmă nu va fi răspunzător de eventualele interdicții ale câștigătorilor legate de obținerea vizei, de inexistența documentelor de călătorie, de nevalabilitatea documentelor de călătorie ale câștigătorilor necesare pentru efectuarea excursiilor/călătoriilor. Concurentul trebuie să respecte aceste termene sau să renunțe la călătorie.

Secțiunea 8. TAXE ȘI IMPOZITE

Organizatorul se obligă să calculeze, să rețină la sursă și să vireze impozitul datorat pentru veniturile obținute de către concurentul câștigător al premiilor ce constau în bunuri în cadrul Concursului TV *Roata Norocului*, în conformitate cu dispozițiile legale în vigoare privind impozitul pe venit.

Organizatorul va depune declarații de venit la autoritatea fiscală competentă pentru veniturile pentru care are obligația să rețină la sursa impozitului. Orice alte declarații de venit și cheltuieli ce derivă din câștigarea premiilor cad în sarcina exclusivă a câștigătorului.

Cu excepția prevederilor de mai sus, Organizatorul nu este răspunzător de plata altor taxe sau a altor obligații financiare legate de premiul oferit, acestea fiind exclusiv în sarcina concurentului câștigător.

Secțiunea 9. SOLUȚIONAREA CONTESTAȚIILOR

În cazul unor potențiale contestații ale participanților la Concursul TV *Roata Norocului* acestea vor fi soluționate pe cale amiabilă și numai în baza prevederilor prezentului Regulament.

În acest sens, participanților la Concursul TV *Roata Norocului* li se va pune la dispoziție o adresă de email pe site-ul www.kanald.ro.

După ce își vor lăsa toate datele de identificare și contact contestatarii își vor prezenta punctual contestația.

Fiecare problemă sesizată va fi tratată în mod individual și va primi un răspuns care va conține soluția adoptată de către comisia de soluționare a contestațiilor, alcătuită din reprezentanți ai Organizatorului.

Nu vor fi luate în considerare contestațiile anonime, neinteligibile, sau care conțin expresii triviale și/sau calomnioase, ori nu au ca obiect Concursul TV *Roata Norocului*.

Secțiunea 10. DATELE CU CARACTER PERSONAL

Participanții înțeleg că folosirea prestației, imaginii și/sau vocii lor reprezintă prelucrare de date cu caracter personal, supusă informării referitoare la prelucrarea imaginii, disponibile la www.kanald.ro.