

"KÖZÉPSULI - UPDATE CHALLENGE" ELNEVEZÉSŰ NYEREMÉNYJÁTÉK RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

A "Középsuli-Update challenge" elnevezésű nyereményjáték ("Játék") szervezője a Globoport Média Holding Kft (székhely:1027 Budapest, Fő u. 73.) ("Szervező").

A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező által megbízott ügynökség, a hd OPEN! Korlátolt Felelősségű Társaság (székhely: 1163 Budapest, Anilin utca 40. ("Lebonyolító") látja el.

2. A JÁTÉKBAN VALÓ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

2.1 A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint a magyar hatóságok által kiállított érvényes személyazonosító igazolvánnyal, továbbá saját Instagram regisztrációval ("Profil") rendelkező, 16. életévét betöltött magyar állampolgár, a 2.9 pontban meghatározott személyek körébe nem eső, cselekvőképes természetes személy ("Játékos") vehet részt, aki a Játék 3. pontban írt időtartama alatt

2.1.1 a jelen játékszabályzat 4. pontjában leírtaknak mindenben megfelelő, a 3.2 pontban meghatározott témájú képet („Kép” vagy „videó”) készít, amelyet Instagram profilján keresztül megoszt a #updatechallenge, #barholbarmikor hashtag használatával, illetve feltünteti a megosztott képen vagy videón található termék az Úrhajós diéta pontfüzetben hány pontot ér; és

2.1.2 a #updatechallenge, #barholbarmikor hashtag használatával a Játékos regisztrál a játékba, és egyben elfogadja a jelen játékszabályzatban ("Játékszabályzat") írt valamennyi feltételt (a továbbiakban együtt: "Pályázat").

2.2 Egy Játékos a Játék teljes időtartama alatt egy darab Pályázat beküldésére jogosult, azaz egy darab Képet vagy Videót tölthet fel a 2.1.1. és 2.1.2 pontokban foglaltak szerint.

2.3 A Játékosok a Pályázat beküldésekor a regisztráció során megadott Instagram profiljuk alapján kerülnek azonosításra. Az adatok esetleges változásaiból eredő, a Szervező érdekkörén kívül eső, technikai problémákért (különösen, de nem kizárólag e-mail cím törlése, elérhetetlensége) Szervezőt, illetve a megbízásából eljáró Lebonyolítót semmilyen felelősség nem terheli.

2.4 Azok a Pályázatok, amelyek a Játékszabályzatban leírt alaki és tartalmi előírásoknak nem felelnek meg, a Játékból automatikusan kizárásra, míg az érvényes Pályázatok számítógépes rögzítésre kerülnek.

2.5 Szervező a nem valós adatokat megadó résztvevőket automatikusan kizárja a Játékból.

2.6 Szervező kizárólag azokat a Pályázatokot tekinti érvényesnek, amelyeket a Játékosok által regisztrált saját Instagram profilon keresztül küldenek be a Játékba. Amennyiben a Játékos

nem saját maga által regisztrált Instagram profilt vesz igénybe, a Játékkal kapcsolatos, Instagram profil használat jogosultságából fakadó vitákkal kapcsolatban Szervező, valamint Lebonyolító mindennemű felelősségét kizárja.

2.7 A Pályázat beküldésével a Játékos tudomásul veszi, hogy a Játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ezáltal ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőn kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, a hálózati leterheltség, a hálózati torlódás, a lefedettség, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező és a Lebonyolító az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizár.

2.8 A Pályázatokat a Játékszabályzat feltételeinek teljesítése végett a Szervező megvizsgálhatja, és amennyiben azok, illetve az azt beküldő Játékos bármely okból nem felel meg a Játékszabályzat feltételeinek, úgy az érintett Játékost a Játékból kizárhatja.

2.9 A Játékból ki vannak zárva a Globoport Média Holding Kft, valamint a hd OPEN! Korlátolt Felelősségű Társaság dolgozói és ezen személyek Ptk. 8:1.§ (1) bekezdés 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói, valamint a Játék lebonyolításában részt vevő egyéb közvetlen közreműködők és azok közeli hozzátartozói.

2.10 A Játékból – a Szervező megítélése alapján – kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve alatt csapatban, vagy nem létező személyeket tartalmazó Instagram profillal vesznek részt a játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással megnöveljék. Ilyen játékosoknak minősülnek például a sorsolásokon és egyéb nyereményjátékokon történő részvétel érdekében társult személyek, akik a nyeremények megszerzése érdekében összehangolják cselekményeiket és egy név alatt több személy teljesítményeit egyesítik, és ezzel megfosztják a nyerési esélyektől a tisztességesen játszani kívánó többi játékost. Ilyen személyeknek minősülnek továbbá, akik nem valós adatokkal, vagy nem valós Instagram profillal vesznek részt a Játékban abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket. A jelen pontban meghatározott, tisztességtelen magatartást tanúsító résztvevők vagy játékosok kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek és/vagy Lebonyolítónak okoztak.

3. A JÁTÉK IDŐTARTAMA, A JÁTÉK MENETE

3.1 A Játék 2019. április 28. napján 17 óra 00 perctől 2019. június 1. napján 23 óra 59 percig tart.

3.2 A Játékos feladata, hogy készítsen egy képet vagy videót (boomerangot) arról, hogy számára mit jelent az update challenge, a képen pedig szerepeljen egy Norbi Update termék is. Az elkészített képet („Kép” vagy „videó”) az Instagram profilján keresztül meg kell osztania a #updatechallenge, #barholbarmikor hashtag használatával, ezen kívül fel kell tüntetniük a leírásba, hogy a pályázati képen látható termék hány pontot ér az Úrhajós diéta Pontfüzete alapján. A szavazás lájkokkal történik, a legtöbb lájkot gyűjtő 50 Játékos kerül be a döntőbe, amiről a döntősök Instagram üzenetben kapnak értesítést.

4. ELBÍRÁLÁS

4.1 A Szervező, illetve a Lebonyolító a feltöltést követően szűri és törli azokat a tartalmakat, amelyek:

- bármilyen okból jogszabályba ütköznek;
- káromkodást tartalmaznak;
- megbotránkoztató tartalmúak;
- obszcén, agresszív, fenyegető stílusúak;
- pornográf vagy szexuális tartalmúak;
- bármely személlyel, a Szervezővel, vagy annak termékeivel kapcsolatosan sértő, vagy nem megfelelő hangvételű tartalommal rendelkeznek;
- harmadik személyek személyes adatait jelenítik meg, illetve érdekeiket sértik;
- versenytárs márkákat vagy termékeket jelenítenek meg;
- más, a Szervező által nem gyártott vagy forgalmazott márkát hangsúlyosan jelenítenek meg;
- reklámot hordoznak, vagy arra utalnak;
- más honlapra irányítanak;
- más személyek szerzői vagy egyéb jogait sértik.

4.2 Amennyiben a feltöltött tartalom a Szervező/Lebonyolító szubjektív, saját mérlegelési jogkörében meghozott döntése szerint a fent felsorolt feltételek bármelyikébe ütközik, úgy a szóban forgó anyag törlésre kerül az Alkalmazás felületéről. A Szervező fenntartja továbbá a jogot, hogy az ilyen tartalmat feltöltő Játékos teljes egészében kizárásra kerüljön a Játékból. A Játékosnak nem áll jogában sem a Szervező döntése ellen fellebbezni, sem bármely, a törléssel kapcsolatos kártérítési igénnyel előállni akár a Szervezővel, akár a Lebonyolítóval szemben.

4.3 A Játékos a fénykép feltöltésével kijelenti, hogy:

- az általa feltöltött fénykép kizárólag a saját képmását, és olyan személyek képmását tartalmazza, akik hozzájárultak a kép elkészítéséhez és a jelen Játékba történő beküldéséhez;
- az általa feltöltött fényképet a Játékos készítette, illetve korlátozásmentesen rendelkezik a fénykép felhasználási jogaival, valamint azok engedélyezési jogával;
- a fénykép nem tartalmaz harmadik személyeket illető védjegyeket, illetve kereskedelmi megjelöléseket;
- a fénykép nem sérti harmadik személyek szerzői vagy más törvény által védett jogait, törvényes érdekeiket;
- a fényképen nem szerepel egyéb, törvény vagy más jogszabály által tiltott tartalom;

4.4 A Játékban való részvétellel és a Kép 2.1.2. pont szerinti feltöltésével a Játékos kifejezetten hozzájárul ahhoz, hogy a Szervező, illetve a Lebonyolító a Képet a Játékkal összefüggésben nyilvánosságra hozza, harmadik személyek számára hozzáférhetővé tegye, továbbá ezzel összefüggésben többszörözze, illetve adathordozón rögzítse a Játék időtartama alatt.

4.5 A Játékos által feltöltött tartalomért, annak 4.4 pont szerinti felhasználásáért, valamint a tartalomnak az Instagram által közzétett követelményeknek való megfeleléséért teljes

mértékben a Játékos vállalja a felelősséget, az ebből eredő esetleges jogi vagy anyagi következményeket is kizárólag a Játékos viseli. Amennyiben személyiségi vagy szerzői jogok, illetve egyéb jogsértés vonatkozásában harmadik személynek a feltöltött Pályázattal kapcsolatban bármilyen kifogása merülne fel, az ezzel kapcsolatos felelősség kizárólagosan a Játékost terheli, és az ilyen jellegű igényekből eredő követeléseket a Szervező, illetve Lebonyolító jogosult a Játékosra áthárítani.

5. A NYERTESEK KIVÁLASZTÁSA, NYEREMÉNYEK,

5.1 Az első három díjazott kiválasztása és a nyereményeik:

A döntőbe jutott legtöbb szavazatot gyűjtő 50 Játékos közül 2019. június 2. napján a Középsuli által felállított zsűri választja ki a második és a harmadik helyezettet. Az első helyezést a legtöbb lájkot gyűjtő pályázó kapja.

Az első helyezett nyereménye:

1 (egy) darab, mobiltelefon Samsung Galaxy A3 (2017) típusú Vodafone kártyás mobiltelefon,
1 (egy) darab Középsuli ajándécsomag és 1 (egy) darab Update ajándécsomag.

A második helyezett nyereménye:

1 (egy) darab Középsuli ajándécsomag és 1 (egy) darab Update ajándécsomag.

A harmadik helyezett nyereménye:

1 (egy) darab Középsuli ajándécsomag.

5.2 A további hét nyertes Pályázat kiválasztása és a nyereményeik:

A döntőbe jutott legtöbb szavazatot gyűjtő 50 Játékos közül 2019. június 2. napján a Középsuli sorozat szereplőiből álló három tagú zsűri választja ki a további hét nyertes Játékost.

5.3 A Nyeremények másra át nem ruházhatóak, és készpénzre át nem válthatóak.

5.4 A Szervező a nyertes Játékosok neveit 2019. június 8-án a <http://kozepsuli.hu/> felületén közzéteszi, előtte egy közönségtalálkozó keretein belül nyilvánosságra hozza. Az oldalon a nyilvánosságra hozatal során a nyertes Játékos neve jelenik meg, amelyhez valamennyi Játékos a Játékra történő jelentkezéssel kifejezetten és feltétel nélkül hozzájárul.

6. NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTVÉTELE

6.1 Lebonyolító a nyertes Játékosokat legkésőbb a kiválasztásukat követő 2 (kettő) munkanapon belül értesíti kommentben a nyilvános Instagram posztjuk alatt ("Értesítés").

6.2 A Nyereményeket a nyertes Játékosok a Közönségtalálkozón 2019. június 8-án veheti át.

7. ADÓZÁS, KÖLTSÉGEK

7.1 A Nyereményekhez tartozó esetleges SZJA fizetési kötelezettséget a Szervező viseli. Szervezőt a Nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli. A Nyeremények kézbesítésével járó futárkötséget a Szervező viseli.

8. INFORMÁCIÓ A JÁTÉKRÓL

8.1 A Játékról részletes információk a <http://kozepsuli.hu/> oldalon érhetők el.

9. ADATVÉDELEM, SZEMÉLYHEZ FÚZÓDÓ JOGOK

9.1 A jelen Játékszabályzatban írt adatszolgáltatás önkéntes. Azok, akik a Játékban részt vesznek, tudomásul veszik és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy

9.1.1 Szervező, mint adatkezelő, valamint Lebonyolító mint adatfeldolgozó a megadott személyes adataikat kizárólag a Játékkal összefüggésben, annak időtartama alatt kapcsolattartás és adminisztráció, valamint a nyeremények átadása céljából a jelen 9. pontban írtak szerint kezelje és feldolgozza;

9.1.2 nyertesség esetén nevüket a Szervező és/vagy Lebonyolító minden további feltétel és ellenérték nélkül, kizárólag a Játékkal kapcsolatosan nyilvánosságra hozza (különösen a Rajongói oldalon, illetve az Alkalmazás felületén feltüntesse) ;

9.1.3 Játékosokról és a Nyeremény átadásáról kép-, hang- és filmfelvétel is készüljön, amelyet a Szervező és/vagy Lebonyolító a Szervező termékeinek és szolgáltatásainak ajánlásában illetve hirdetéseiben minden további külön hozzájárulás és ellenszolgáltatás nélkül akár egészében, akár részleteiben felhasználja a személyiségi jogok maradéktalan betartása mellett; és

9.1.4 részvételükkel minden tekintetben, kifejezetten elfogadják a Játékszabályzat minden rendelkezését.

A megadott személyes adatok kezelője a Globoport Média Holding Kft. Az adatok feldolgozását a Szervező megbízásából az OPEN! Korlátolt Felelősségű Társaság mint adatfeldolgozó végzik.

9.2 A Szervező szavatolja, hogy az adatkezelés mindenben a hatályos jogszabályi rendelkezések megtartásával történik. A Szervező bármikor lehetőséget biztosít a Játékosnak arra, hogy tájékoztatást kérjen személyes adatai kezeléséről, kérje azok törlését vagy helyesbítését. Ezen kívül a Játékost megilleti a személyes adatai kezelése elleni tiltakozás joga is. Amennyiben a tiltakozása alapján Szervező által meghozott döntéssel nem ért egyet, úgy a Játékos bírósághoz fordulhat. A Játékos az adatkezeléssel összefüggő panaszok esetén jogosult továbbá a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóság vizsgálatát kezdeményezni.

9.3 Amennyiben a Játékos személyes adatainak törlését a nyeremény átadása előtt kéri, úgy tudomásul veszi, hogy a Játékban való minden jogosultságát elveszti, és a Játékból kizárásra kerül.

10. Vegyes rendelkezések

10.1 A Pályázatok hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése stb.), a Nyeremények kézbesítésének – Szervező, Lebonyolító érdekkörén kívül eső – elmaradásáért vagy késedelméért, ill. a kézbesítés során keletkezett károkért sem a Szervező, sem a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.

10.2 A Szervező és a Lebonyolító a Nyeremények tekintetében minőségi felelősséget nem vállal, a nyertes ilyen igényét jogszabályi keretek között a Nyeremény gyártójával, illetve forgalmazójával szemben érvényesítheti. Amennyiben a nyertes a futárszolgálattal megküldött Nyereményét nem veszi át, azt a továbbiakban a Szervezőtől/Lebonyolítótól nem követelheti.

10.3 A Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja a felelősségét minden, az Instagram vagy Boomerang Weboldalt/Alkalmazást, illetve az azt működtető szervert ért külső, ún. SQL támadások estére. Tehát amennyiben a szervert ért támadás folytán a játékosok téves rendszerüzeneteket kapnak nyereményeiket, a nyertes/nem nyertes státuszukat, stb. illetően, úgy ezen esetekre a Szervező, illetve a Lebonyolító semminemű felelősséget nem vállal.

10.4 Szervező fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált e-mail címek, Instagram profilok létrehozását, illetve a játék szellemével bármilyen módon összeférhetetlen vagy azt sértő magatartást tapasztal vagy ennek megalapozott gyanúja felmerül, úgy a játékost azonnali hatállyal kizárja a játékból.

10.5 Ha a Játékos a Pályázat beküldése közben bezárja a böngésző ablakot vagy, ha a kapcsolat (bármely okból) megszakad a kiszolgáló webhelyével, abban az esetben az adatok elvesztéséért a Szervező, illetve a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.

10.6 A Játék semmilyen módon nem szponzorált az Instagram által, illetve semmilyen tekintetben nem kapcsolódik az Instagramhoz. Az adatszolgáltatás nem az Instagram részére, hanem a Szervező részére történik.

10.7 Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játék feltételeit indokolás nélkül módosítsa, ide értve a Játék megszüntetését is. Az erre vonatkozó tájékoztatást Szervező a Játék egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi.

Budapest, 2019. 04. 28.

Globoport Média Holding Kft

Szervező