

"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 #barholbarmikor hashtag használatával; és

2.1.2 a #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 Pályázatokat 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 9. napján 23 óra 59 percig tart.

3.2 A Játékos feladata, hogy készítsen egy képet vagy videót (boomerangot) arról, hogy számára mit jelent az egészséges életmód és mit tesz meg érte. Az elkészített képet („Kép” vagy „videó”) az Instagram profilján keresztül meg kell osztania #barholbarmikor hashtag használatával. 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 érdekeit;
- 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 10. 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 10. 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 17-én 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 15-én vehetik 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 futárköltséget 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. 05. 21.

Globoport Média Holding Kft

Szervező