

## „Egyél csokit, nyerj Xbox-ot!” nyereményjáték

### RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

#### 1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

Az „Egyél csokit, nyerj Xbox-ot!” elnevezésű nyereményjáték („Játék”) szervezője a [Screvo App Kft, 1022 Árvácska utca 6] („Szervező”).

A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező által megbízott ügynökség, a **Screvo App Korlátolt Felelősségű Társaság** (székhely: 1022 Budapest Árvácska utca 6.) („Lebonyolító”, „Adatkezelő”) látja el.

#### 2. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

2.1 A Játék nyelve magyar. A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint érvényes személyazonosító igazolvánnyal rendelkező, 18. életévét betöltött, a 2.3., 2.4., 2.5., 2.8., 2.9., 5.2., 5.4., és 8.3. pontokban meghatározott kizárt személyek körébe nem eső, cselekvőképes természetes személy (a „Játékos”) vehet részt, aki a Játék 3. pontban írt időtartama alatt

- ellátogat a Screvo alkalmazásra (az „App”),
- megadja valós személyes adatait (teljes név, e-mail cím) (a „Regisztráció”), a megfelelő mező bejelölésével elfogadja a jelen játékszabályzatban (a „Játékszabályzat”) írt valamennyi feltételt, és hozzájárul az adatainak a Játékkal összefüggő – a külön adatkezelési tájékoztatóban írtak szerinti – kezeléséhez, majd
- vásárol bármely magyarországi üzletben, kiskereskedelmi forgalmazás keretében kapható, legalább 1 db (egy darab) csokoládét (a „Termék”).

A vásárlásokat követően a Regisztrált felhasználói felületén keresztül meglátogatja az Appot és feltölti jól olvasható minőségben a vásárlását igazoló blokkról készített fotót (a „Blokk”), továbbá megadja a vásárlás helyét és időpontját, valamint a Blokkon szereplő AP kódot (ezen lépések szerint és megvalósításával feltöltött Blokk és megadott információk a továbbiakban: „Pályázat”).

**Egy Játékos tetszőleges számú Blokkot küldhet be az Appon keresztül. Egy Blokk kizárólag egyetlen Pályazatként regisztrálható.**

**A Játékban történő részvétel szempontjából a Blokk feltöltésével egyenértékűnek tekintendő, amennyiben egy Játékos az adott vásárlást igazoló online számlát tölti fel az Appbe, a számla számát megadva, mint AP kódot.**

2.2 A Lebonyolító kizárólag azokat a Blokkról készült fotókat fogadja el, amelyeken a Blokk teljes tartalma hiánytalanul látszik és amelyeken a vásárolt termékek egyértelműen beazonosítható módon feltüntetésre kerültek, így különösen amelyeken a termékek megjelölése, valamint az AP kód a Blokkon teljes terjedelemben látható és jól olvasható, továbbá a Blokkon feltüntetett vásárlás időpontja és helyszíne megegyezik azon adatokkal, amelyeket a Játékos az Appban megadott.

**Amennyiben a Blokkon a Termék nem azonosítható be egyértelműen, akkor a Blokkot nem áll módunkban elfogadni. A Blokk elfogadhatóságáról kizárólag a Lebonyolító dönt. A Blokk és annak tartalma kapcsán a Szervező és a Lebonyolító semmilyen utólagos reklamációt nem fogad el.**

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

2.4 A Lebonyolító a nem valós adatokat megadó résztvevőket kizárhatja a Játékból.

2.5 Lebonyolító kizárólag azokat a Pályázatokat tekinti érvényesnek, amelyeket a Játékosok saját adataik megadásával küldenek be a Játékba. Amennyiben a Játékos nem saját e-mail címet vesz igénybe, a Játékkal kapcsolatos, e-mail fiók használat jogosultságából fakadó vitákkal kapcsolatban Szervező, valamint Lebonyolító mindennemű felelősségét kizárja.

2.6 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, illetve Lebonyolítón 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 rögzített, vagy az ehhez hasonló helyzetekből fakadó mindennemű felelősséget kizár.

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

2.8 A Játékból ki vannak zárva a Szervező, a Lebonyolító valamint a Játék szervezésében részt vevő egyéb harmadik személyek munkavállalói és mindezen személyek Ptk. 8:1. § (1) bek. 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.

2.9 A Játékból – a Szervező, illetve Lebonyolító megítélése alapján – kizárásra kerülhetnek többek között azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve alatt csapatban, nem valós adataikkal 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 vesznek részt a Játékban abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket. A jelen pontban meghatározott, vagy ehhez hasonló tisztességtelen magatartást tanúsító résztvevők vagy játékosok kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek és/vagy Lebonyolítónak okoztak. Kizárásra kerülnek továbbá azon Játékosok, akik Pályázata nem felel meg a jelen Játékszabálynak, így amely Pályázat esetében a Blokk nem olvasható, a megadott adatok hiányosak vagy hibásak. Szintén kizárásra kerülnek azok a játékosok, akik a nyereményükkel kapcsolatos üzenetre 30 napon keresztül nem válaszolnak.

### **3. A JÁTÉK IDŐTARTAMA**

A Játék [2022.04.01. 00:00:01]-től [2022.05.25. 23:59:59]-ig tart.

A Játék kezdő időpontja előtti, vagy záró időpontja utáni vásárlás során kapott Blokk a Játékban nem használható fel.

## 4. A JÁTÉK MENETE

4.1 A Játék során a Játékos feladata, hogy a Játék 3. pontban meghatározott időtartama előtt vagy alatt elvégezze a Regisztrációt, vásároljon bármilyen, a jelen Játékszabályzat 2.1. pontjában rögzített minimum 1 db (egy darab) Terméket és a Blokkon található AP kódot feltöltse az Appba.

## 4.2 NYEREMÉNYEK

**A Játékban Eseti Nyereményt és Főnyereményt (együttesen: „Nyeremények”) lehet nyerni.**

4.2.1. Nyeremények nyerő időpontjai

4.2.1.1 Lebonyolító a Játék kezdő időpontját megelőzően az **Eseti Nyereményekre vonatkozóan a Játék teljes időtartamának tekintetében összesen [38]db (tizenhárom) nyerő időpontot sorsol ki.**

4.2.1.2 Az Eseti Nyereményeket a Játékszabályzatnak mindenben megfelelő azon Játékosok nyerhetik meg, akik az Eseti Nyereményekre vonatkozóan előre meghatározott **adott nyerő időpontban vagy az azutáni legkorábbi időpillanatban** (óra, perc, másodperc) **elsőként küldenek be érvényes Pályázatot, azaz töltenek fel Kódot** a 2.1. pontban írtak szerint. Amennyiben több Játékos másodpercre azonos időpontban küld be érvényes Pályázatot (tölt fel Kódot), Lebonyolító azt a Játékost tekinti nyertesnek, akinek Pályázatát a számítógépes szerver sorrendben elsőként dolgozza fel.

4.2.1.3 A nyerő időpontok meghatározása a véletlenszerűség elvének eleget tevő gépi sorsolással történik. A Lebonyolító a sorsolásról jegyzőkönyvet vesz fel, amelyet a sorsoláson jelen lévő személyek aláírásukkal hitelesítenek. A sorsolásról felvett jegyzőkönyvet Lebonyolító elzárt helyen őrzi és gondoskodik arról, hogy annak tartalmát a Játék lezárásáig senki se ismerhesse meg. A nyerő időpontok a Játék végeztével bárki által szabadon megtekinthetők, előzetes időpont egyeztetés után a Lebonyolító székhelyén a Játék végétől számított 30 (harminc) naptári napon belül.

4.2.1.4 Amennyiben az eseti nyertes Játékos Pályázata a jelen Játékszabályzatban meghatározott bármely okból kizárásra kerül, Lebonyolító az érvénytelenítés megállapítását követően elsőként beküldött Pályázat beküldőjét választja nyertesnek az adott Eseti Nyeremény tekintetében.

4.2.2 Eseti Nyeremények

A Játék időtartama során minden 4.2.1.1. pont szerinti nyerő időpontban 1 db (egy darab)

Eseti Nyeremény kerül kiosztásra. A megnyerhető Eseti Nyeremények:

- [John Deere traktor Technic Lego] - 3 db

- [Ferrari 512 M Lego] - 10 db

- [Vespa Lego] - 24 db

- [Xbox Series S 512Mb konzol] - 1 db

**Egy Játékos legfeljebb 3 db (három darab) Eseti Nyereményre lehet jogosult.**

**Amennyiben olyan Játékos Pályázata nyer, aki már megnyert 3 db (három darab) Eseti Nyereményt, helyette az érvénytelenítés megállapítását követően elsőként beküldött Pályázat beküldőjét tekinti nyertesnek Lebonyolító.**

## 4. NYERTESEK ÉRTESEITÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

4.1 Értesítések:

- a nyertesek listáját Lebonyolító a negyedik játéknaptól kezdődően minden nap frissítve közzéteszi a weboldalán és az App-ban.

4.2 A nyertes Játékosok az alkalmazáson belül tudják követni pályázatuk jóváhagyásának folyamatát (ellenőrzésre vár, nyert, elutasított). A jóváhagyást követően az alkalmazásban a profil alatt megadott lakcímrre történik meg a nyeremény kiszállítása. Lebonyolító a Játékos általi helytelen adatszolgáltatásért nem vállal felelősséget. A pályázat elutasítása esetén Lebonyolító automatikusan tartaléknyertest jelöl ki

4.3 A Nyereményt a Lebonyolító futárszolgálat igénybevételel a Játékos által az Értesítésben megadott postai címére kézbesíti. A Nyeremények kézbesítése a nyertessel történő előzetes egyeztetés után történik meg. A Lebonyolító a Nyeremény kézbesítését, illetve átadását kétszer kísérli meg [2022.07.10] napjának végéig. A nyertes Játékos köteles a Nyeremények átvétele tekintetében a Lebonyolítóval együttműködni. Ha ezen együttműködési kötelezettségének a nyertes nem tesz eleget, és így a Nyeremény átadása meghiúsul, úgy ezen körülmény a Szervező vagy Lebonyolító terhére nem róható fel. Lebonyolító a Nyeremény átvételére újabb lehetőséget nem tud biztosítani

4.4 Lebonyolító kizárja a Játékból azt a Pályázatot, amelyre nézve az azt beküldő Játékos részére a Nyereményt azért nem lehet kézbesíteni vagy átadni, mert a Pályázatán vagy az Értesítés visszaigazolásában feltüntetett személyes adatok nem valósak, hiányosak vagy tévesek, vagy a Pályázatot beküldő Játékos egyéb okból nem felel meg a jelen Játékszabályzatban írt személyi feltételeknek, vagy a megjelölt helyszínen nem lehetséges a Nyeremény kézbesítése. A fentiekből eredően a Szervezőt és a Lebonyolítót semmilyen felelősség nem terheli.

## **5. ADÓZÁS**

A Nyereményekhez tartozó esetleges adófizetési kötelezettséget a Szervező viseli. Szervezőt a Nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli.

## **6. ADATVÉDELEM**

A Játékkal kapcsolatos adatvédelmi szabályok a külön adatkezelési tájékoztatókban találhatóak.

## **7. VEGYES RENDELKEZÉSEK**

7.1. A Pályázatok hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás, telefonszám elírás, 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.

7.2. 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 Nyereményét határidőben nem veszi át, azt a továbbiakban a Szervezőtől, Lebonyolítótól nem követelheti.

7.3. Lebonyolító fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely Játékos részéről bármilyen manipulációt, tömegesen generált e-mailcímek, 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.

7.4. Ha a Játékos adatfeltöltés vagy Játék közben bezárja az Appot, vagy ha a kapcsolat (bármely okból) megszakad az Appal, abban az esetben az adatok elvesztéséért a Szervező, illetve a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.

7.5. Szervező, illetve Lebonyolító kizárja a felelősségét az App rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a honlap nem vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.

7.6. Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játékszabályzatot indokolt esetben bármikor megváltoztassa. Az erre vonatkozó tájékoztatást a Szervező a Játék egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi a mobilalkalmazáson. Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal azért, ha a nyereményeket a Szervező érdekkörében felmerülő okból nem tudja átadni.

**Budapest, [2022.03.23.].**

*[Screvo App Kft]*