

„Újulj meg a Cerbonával!” nyereményjáték

RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

Az „Újulj meg a Cerbonával!” elnevezésű nyereményjáték („Játék”) szervezője a [A.R.M. Alba Regia Mercator Kft., 1037 Budapest, Montevideo utca 7.] („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, az alábbi felsorolásban szereplő, legalább 1 db (egy darab) terméket (a „Termék”):

[Bármilyen Cerbona 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 Blokkokról 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 [2021.09.20. 00:00:01]-től [2021.11.14. 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 [176]db (százhetvenhat) nyerő időpontot sorsol ki, míg a Főnyeremény vonatkozásában 1 db (egy darab) nyerő időpontot.**

4.2.1.2 A 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 megtekinthetőek, 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:

- [5000 Ft-os Cerbona vásárlási utalvány] - 168 db
- [100.000 FT értékű ékszersomag] - 3 db
- [100.000 FT értékű kiegészítő csomag] - 1 db
- [100.000 FT értékű táskacsomag] - 1 db
- [100.000 FT értékű dekorációk] - 1 db
- [100.000 FT értékű táska vagy ruhacsomag] - 1 db
- [100.000 FT értékű ajándécsomag] - 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.

4.2.3. Eseti nyeremények pályázata és kiválasztása

4.2.4. A Pályázatban részt vehet bármely magyarországi lakcímmel rendelkező, saját termék(ek)et tervező és forgalmazó, 18. életévét betöltött cselekvőképes természetes személy (a továbbiakban: „Tervező”).

4.2.5. a Tervezőnek a Pályázatban való részvételhez be kell mutatnia egy 100.000,- Ft értékű terméket vagy termékcsoportot a következő kategóriák közül: ruha, táska, ékszer, kiegészítő, dekoráció. A kiválasztott termékről vagy termékcsoporról készítenie kell egy leírást, amely tartalmazza a termék vagy termékcsoport pontos megnevezését, annak részletes bemutató leírását és mellékelnie kell továbbá 1-6 db fényképet majd elküldeni ezen dokumentumokat a hello@screvo.hu címre (a továbbiakban: „Pályázati anyag”).

A jelen pontban bemutatott Pályázati anyagokra a Játékosok fognak szavazatot leadni. Az eseti nyeremények odaítélésére hétről-hétre ezen szavazatok alapján kerül sor.

4.2.6. A pályázatban való részvételhez a Pályázati anyag beküldési határideje 2021.09.10.

4.2.7. Eseti nyeremények száma: 176 darab (168 darab voucher/vásárlási utalvány, és további 8 darab eseti nyeremény, amelyeket a Játékosok/Facebook felhasználók határoznak meg.) A jelen pontban rögzített vouchereket/vásárlási utalványokat emailben küldjük meg a nyertesek részére. A voucher/vásárlási utalvány felhasználásakor visszajáró pénz nem jár, így érdemes azt teljes egészében felhasználni. Ezen utalványokat a vásárló csak egy alkalommal jogosult felhasználni.

4.2.8. Az adott héten aktuálisan megnyerhető termékekről egy hétig szavazhatnak a Játékosok. A nyeremények átadása a szavazást követő héten történik. A nyeremények nyertesek részére történő kiszállítása, átadása a Tervezők kötelessége.

4.2.9 Főnyeremény

A játék Főnyereményét azok a Játékosok nyerhetik meg, akik legalább 3 (három) alkalommal játszottak Eseti Nyereményért.

A Játék időtartama során 1 db (egy darab) Főnyeremény kerül kiosztásra. A megnyerhető Főnyeremény:

- [1 millió forint]

5. NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

5.1 Értesítések:

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

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

5.3 Az eseti Nyereményt a Tervező futárszolgálat igénybevételével 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 [2021.12.14] 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

5.3.2 Főnyeremény (összesen 1 darab): 1.000.000. forint, (egymillió) forint, bankszámlára utalva 1 X 1.000.0000 Ft (egymillió forint) a nyertes magánszemély folyószámlájára utalva. Amennyiben a Nyertes rendelkezik bármely magyarországi banknál vezetett lakossági bankszámlával és bármilyen típusú élő magyarországi banknál vezetett lakossági bankkártyával, úgy a nyeremény összegét a Lebonyolító a Nyertes – Nyertes által megnevezett lakossági bankszámlájára átutalja. Amennyiben a Nyertes nem rendelkezik lakossági bankszámlával, úgy a nyeremény Nyertes részére történő folyósításának feltétele, hogy a Nyertes lakossági bankszámlát nyisson, és betéti érintőkártyát igényeljen. A lakossági bankszámla megnyitását követően a nyeremény összegét a Szervező a Nyertes lakossági bankszámlájára átutalja. A megnyitott lakossági bankszámla számlavezetési díját a Szervező a Nyertes (számlatulajdonos) részére nem téríti meg, a számlavezetéssel felmerülő költségek teljes mértékben a Nyertest terhelik. Szervező vállalja, hogy a Nyertes részére nyitott folyószámlára – vagy Nyertes kérése alapján a Nyertes saját, már meglévő bankszámlájára - a Promóciós időszakot követően 90 napon belüli banki utalással 1.000.000,- (egymillió) Ft-ot utal át.

5.4 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.

6. ADÓZÁS

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

7. ADATVÉDELEM

A Játékkal kapcsolatos adatvédelmi szabályok a külön adatkezelési tájékoztatókban találhatóak.

8. VEGYES RENDELKEZÉSEK

8.1. 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.

8.2. 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.

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

8.4. 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.

8.5. Szervező, illetve Lebonyolító kizárja a felelősséget 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.

8.6. 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, [2021.09.19].

[A.R.M. Alba Regia Mercator Kft.]