

## „Hilltop Érezd +” nyereményjáték

### RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

#### 1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

Az „Hilltop Érezd +” elnevezésű nyereményjáték („Játék”) szervezője a *MorphoCom Kft., 1037 Bp., Seregély utca 12. („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 Tesco magyarországi üzletben, kiskereskedelmi forgalmazás keretében kapható, az alábbi felsorolásban szereplő, legalább 2 db (két darab) terméket egyszerre (a „Termék”):

- *HILLTOP Neszmély Irsai Olivér*
- *HILLTOP Neszmély Chardonnay*
- *HILLTOP Neszmély Csertszegi Fűszeres*
- *HILLTOP Neszmély Olaszrizling*
- *HILLTOP Neszmély Sauvignon Blanc*
- *HILLTOP Neszmély Merlot Rosé*
- *HILLTOP Neszmély Pinot Noir Rosé*
- *HILLTOP Neszmély Merlot*
- *HILLTOP Gyöngy fehér gyöngyözőbor*

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 Appba, 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 Pályázatok 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, a Hilltop Neszmély Zrt., 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.

### **3. A JÁTÉK IDŐTARTAMA**

A Játék 2021. 08. 19. 0 óra 00 perc 01 másodperc-től 2021. 09. 23. 23 óra 59 perc 59 másodperc-ig tart.

A 2021. 08. 05. 0 óra 00 perc 01 másodperc előtti, vagy a Játék 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, 2021. 08. 05. 0 óra 00 perc 01 másodperc és a Játék záró időpontja között vásároljon bármilyen, a jelen Játékszabályzat 2.1. pontjában rögzített minimum 2 db (két 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 Lebonylító a Játék kezdő időpontját megelőzően az **Eseti Nyereményekre vonatkozóan a Játék teljes időtartamának tekintetében összesen [105]db (százöt) nyerő időpontot sorsol ki, míg a Főnyeremény vonatkozásában 5 db (öt darab) nyerő időpontot.**

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 leírtak szerint. Amennyiben több Játékos másodpercre azonos időpontban küld be érvényes Pályázatot (tölt fel Kódot), Lebonylító 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 Lebonylító a sorsolásról jegyzőkönyvet vesz fel, amelyet a sorsoláson jelen lévő személyek aláírásukkal hitelesítenek. A sorsolásról felvett jegyzőkönyvet Lebonylító 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 Lebonylító székhelyén, a Játék végétől számított 30 (harcinc) naptári napon belül.

4.2.1.4 Amennyiben az eseti nyertes Játékos Pályázata a jelen Játékszabályzatban meghatározott bármely okból kizárásra kerül, Lebonylító 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:

- *[Hilltop borcsomaga, amely 6 palack bort és a kóstoláshoz aromakörös fűzetet tartalmaz] - 70 db*

- *[Hilltop ajándéksomag, amely 4 üveg bor mellett Hilltop sapkát, napszemüveget, tollat, fűzetet és egérpadot tartalmaz] - 35 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 Lebonylító.**

##### 4.2.3 Főnyeremény

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

A Játék időtartama során 5 db (öt darab) Főnyeremény kerül kiosztásra. A megnyerhető Főnyeremény:

- *[Mop Pro Robotporszívó] - 5 db*

## **5. NYERTESEK ÉRTEŚÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA**

### **5.1 Értésítések:**

- a nyertesek listáját Lebonyolító a negyedik játéknaptól kezdődően minden nap frissítve közzéteszi a weboldalon;

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 lakcímre 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 A Nyereményt a Hilltop Neszmély Zrt.futárszolgálat igénybevételel a Játékos által az Értésítésben megadott postai címére kézbesíti. A Nyeremények kézbesítése a nyertessel történő előzetes egyeztetés után történik meg. A Hilltop Neszmély Zrt. a Nyeremény kézbesítését, illetve átadását kétszer kísérli meg [2021.10.23.] napjának végéig. A nyertes Játékos köteles a Nyeremények átvétele tekintetében együttműködni. Ha ezen együttműködési kötelezettségének a nyertes nem tesz eleget, és így a Nyeremény átadása meghiúsul, úgy ezen körülmény a Hilltop Neszmély Zrt., vagy a Lebonyolító terhére nem róható fel. Lebonyolító és Hilltop Neszmély Zrt. a Nyeremény átvételére újabb lehetőséget nem tud biztosítani

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 Értésítés visszaigazolásában feltüntetett személyes adatok nem valóságok, 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 valóságos 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-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.

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 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.

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. 07. 28.].**

*[MorphoCom Kft]*

*[HILLTOP Neszvény Zrt]*

*[Screvo App Kft]*