

PizzaMe & Coca-Cola: Utcai kavalkád nyereményjáték

RÉSZVÉTELI ÉS JÁTEKSZABÁLYZATA

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

Az **PizzaMe & Coca-Cola: Utcai kavalkád** elnevezésű nyereményjáték (**„Játék”**) szervezője a Coca-Cola HBC Magyarország Korlátolt Felelősségű Társaság, 2330 Dunaharaszti, Némedi út 104. (**„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 játék a Screvo App Kft. által üzemeltetett Screvo alkalmazásban (a továbbiakban: "App") elérhető. A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint érvényes személyazonosító igazolvánnyal rendelkező, 16. életévét betöltött, a 2.3., 2.4., 2.5., 2.8., 5.2., 5.4., és 8.3. pontokban meghatározott kizárt személyek körébe nem eső, cselekvőképés természetes személy (a **„Játékos”**) vehet részt, aki a Játék 3. pontban írt időtartama alatt:

- az App-ban már érvényes regisztrációval rendelkezik vagy a Játék ideje alatt regisztrál,
- megadja valós személyes adatait (teljes név, nem, születési hely, születési idő, telefonszám, teljes lakcím e-mail cím) (a **„Regisztráció”**), amely a nyeremények átvételét követően bármikor törölhető,
- 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 PizzaMe üzletben, 2 db pizza szelet mellé kiskereskedelmi forgalmazás keretében kapható, legalább 1 db-ot (egy darab) a Szervező által forgalmazott, alább felsorolt termék bármelyikéből (a **„Termék”**).

Felhívjuk a figyelmet, hogy a játékban csak olyan étteremben vásárolt termék vehet részt amelyik étterem a játékban részt vesz, melyről az étteremben kifüggesztett marketing anyagokról tájékozódhat.

A Coca-Cola HBC Magyarország Kft. nem vállal felelősséget azért, hogy a promóció teljes időtartama alatt minden termék, minden játékban résztvevő vendéglátó egységben elérhető.

A Játékban résztvevő Termékek:

A játékban résztvevő üzletben elérhető bármely kiszereles és íz az alábbi termékekből:

- **Coca-Cola**
- **Fanta**
- **Cappy**
- **Fuze Tea**
- **Kinley**
- **Natur Aqua**
- **Sprite**
- **Monster energiai**
- **Burn energiai**
- A vásárlás(oka)t 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 egy nap legfeljebb öt (5) darab Blokkot küldhet be az Appon keresztül. Egy Blokk kizárólag egyetlen Pályázatként regisztrálható.

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.

2.2 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.

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

2.4 Lebonyolító kizárólag azokat a Pályázatok tekinteti 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.

2.5 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.

2.6 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.

2.7 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.

2.8 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 2023.07.05 00:00:01-től 2023.09.15 23:59:59-ig tart.

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 a Játék kezdő időpontja és záró időpontja között és az így kapott Blokkon található Ap kódot feltöltse az Appba a játék lezárulta előtt. Részleteket lsd. 2. pontban.

4.2 NYEREMÉNYEK

A Játékban Eseti Nyereményeket és Főnyereményt (együttesen: „Nyeremények”) lehet nyerni. A játékos a Blokk feltöltését követően ki tudja választani, hogy melyik Eseti Nyereményért szeretne játszani, ezt követően kizárólag a kiválasztott Eseti Nyereményért indul a játék. Eseti nyeremény kiválasztását követő Játék után, változtatásra, cserére és reklamációra nincs lehetőség.

A nyereményjátékot az Apple nem szponzorálja.

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 71 db (hetvenegy darab) nyerő időpontot sorsol ki, míg a Főnyeremény vonatkozásában 2 db (kettő 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 Blokkot** a 2.1. pontban írtak szerint. Amennyiben több Játékos másodpercre azonos időpontban küld be érvényes Pályázatot (tölt fel Blokkot), 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.

A sorsolás nem nyilvános.

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:

- Egyedi zokni - 62 db

- JBL hangszóró - 9 db

Egy Játékos legfeljebb 1 db (egy darab) Eseti Nyereményre lehet jogosult.

Amennyiben olyan Játékos Pályázata nyer, aki már megnyert 1 db (egy darab) Eseti Nyereményt, helyette az érvénytelenítés megállapítását követően elsőként beküldött Pályázat beküldőjét tekinti nyertesnek Lebonyolító.

4.2.3 Főnyeremény

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

A Játék időtartama során 2 db (két darab) Főnyeremény kerül kiosztásra. A megnyerhető Főnyeremény:

- 200.000 Ft-os DRK ajándékkártya - 1 db

- 200.000 Ft-os VANS ajándékkártya - 1 db

Egy Játékos maximum 1 db (egy darab) főnyereményre lehet jogosult.

Amennyiben olyan Játékos Pályázata nyer, aki már megnyert 1 db (egy darab) főnyereményt, helyette az érvénytelenítés megállapítását követően elsőként beküldött Pályázat beküldőjét tekinti nyertesnek Lebonyolító.

5. NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

5.1 Értesítések:

- a nyertesek listáját Lebonyolító a negyedik játéknaptól kezdődően minden nap frissítve közzéteszi a weboldalon 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 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 Lebonyolító futárszolgálat igénybevételével a Játékos által az Értesítésben megadott postai címe vagy a lakcímehez legközelebb eső csomagpont átvévi helyre kézbesíti. A Nyeremények kézbesítése a nyertessel történő előzetes egyeztetés után történik meg. A Lebonyolító a Nyeremény kézbesítését, illetve átadását kétszer kíséri meg 2023.11.15 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 megghiúsul, úgy ezen körülmény a Szervező vagy Lebonyolító terhére nem róható fel. Lebonyolító a Nyeremény átvételére újabb lehetőséget nem tud biztosítani. A kézbesítés, szállítás során esetlegesen megsérülő nyereményekért Lebonyolító csak abban az esetben vállal felelősséget, ha a sérülésről a Játékos mihamarabb, de legkésőbb a kézbesítés napjától számított 3 napon belül írásban tájékoztatja a Lebonyolítót a hello@scervo.hu email címen.

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-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.

8.7 Szervező kizárja felelősségét azért, ha a Termékek bármely résztvevő üzletben a Játék ideje alatt bármikor nem elérhetőek.

Budapest, [2023 06 21].

Coca-Cola HBC Magyarország Korlátolt Felelősségű Társaság

ADATKEZELÉSI TÁJÉKOZTATÓ

A **Screvo App Korlátolt Felelősségű Társaság** (a továbbiakban: Screvo) a saját fejlesztésű mobilalkalmazása használata, a mobilalkalmazáson elérhető játékokon való részvétel során, valamint a játékosokkal folytatott kommunikáció során személyes adatokat kezel, amely adatkezeléssel kapcsolatban az alábbi linken elérhető adatkezelési tájékoztatást adja a Játékosok számára: <https://screvo.hu/adatkezelesi-tajekoztato>

A Játék tekintetében adatkezelő a Coca-Cola HBC Magyarország Kft. (Cg.13-09-067506, 2330 Dunaharaszti, Némedi út 104., DataProtectionOffice@cchellenic.com) is, azzal, hogy a Coca-Cola HBC Magyarország Kft. semmilyen személyes adat feldolgozásában nem vesz részt, azokhoz nem fér hozzá.