

JÁTÉKSZABÁLYZAT

Az AcerShop „Osztálykirándulás 2” nyereményjáték hivatalos Részvételi- és játékszabályzata

1. A nyereményjáték szervezője

Az AcerShop ” Osztálykirándulás 2„ nyereményjáték (a továbbiakban: "játék") szervezője a Notebook BP Kft. (székhely: 1132 Budapest, Váci út 18.; cégjegyzék szám: 01-09-971099; adószám: 22774547-2-41) , a továbbiakban: „ Szervező ”

A játékhoz kapcsolódó adatkezelést a Szervező, mint adatkezelő, a továbbiakban: "Adatkezelő", a játék lebonyolításához kapcsolódó egyéb feladatokat a Szervező végzi.

2. Kik vehetnek részt a játékban?

A Játékban részt vehet minden -internet-felhasználó - természetes személy, aki Magyarországon tartózkodási vagy lakóhellyel rendelkezik (a továbbiakban: Játékos), illetve Facebook profilján valós, személyazonosító okmánnal igazolható névvel szerepel. Amennyiben a játékos vagy nyertes cselekvőképességében korlátozott, úgy a nyereménnyel kapcsolatos érdemi ügyintézésre, valamint a nyeremény átvételére csak törvényes képviselőjével együtt jogosult. Amennyiben a játékos vagy nyertes cselekvőképtelen, úgy nevében kizárólag törvényes képviselője járhat el. (Elvált szülők esetén a szülői felügyeleti jogot gyakorló szülő, a képviseleti jog terjedelmével kapcsolatos szülők közötti vita esetén a Játékos automatikusan kizárásra kerül.) A Játékban NEM vehetnek részt a Szervező tulajdonosai, vezető tisztségviselői és azok Ptk. szerinti közeli hozzátartozói, valamint egyéb, a lebonyolításban közvetlenül közreműködő cégek tulajdonosai, vezető tisztségviselői és azok Ptk. szerinti közeli hozzátartozói. A Játékos a jelen játékban való részvétellel elismeri, hogy teljes körűen megismerte a Játékszabályzatot, és azt feltétel nélkül elfogadja. Amennyiben a Játékos a Játékszabályzatot vagy annak bármely rendelkezését nem fogadja el, valamint azzal kapcsolatban kifogást emel, a Játékban nem jogosult részt venni, illetve a Játékból automatikusan kizárásra kerül. A Játék lebonyolítása, illetve az abban való részvétel a jelen Játékszabályzat szerint történik. Amennyiben a Játékszabályzat valamely kérdést nem szabályoz, úgy a hatályos jogszabályok vonatkozó rendelkezéseit kell alkalmazni.

3. A játék időtartama

A játék 2019. március 19. 0 óra 0 perctől 2019. április 30. 23 óra 59 percig tart.

4. A játék menete

4.1. A játék menete

A játékban az alábbiak szerint vehet részt:

A játékban való részvételhez a játékos fényképet tölt fel a

<https://www.acershop.hu/osztalykirandulas2/> oldalon, melyen legalább egy Acer laptop látható, az iskola mindennapi életében. Fontos, hogy az egyik nyertes osztály az AcerShop

szakmai zsűrije által legkreatívabbnak ítélt kép feltöltője lesz. Egy iskola egy osztálya csak egy fotóval pályázhat (továbbiakban: Pályázat).

A játékban 5-12. évfolyamig vehetnek részt az osztályok. A nevezési folyamat során a kapcsolattartó személynek szükséges az osztályát regisztrálnia, egy Facebook fiókkal történő hitelesítést követően.

A magyarországi általános- és középiskolák listáját a köznevelési információs rendszer intézménytörzsi nyilvántartása alapján állítottuk össze az oktatas.hu - oktatási hivatal honlapjáról. Amennyiben egy iskola esetlegesen nem szerepel a választható opciók között, az info@acer.shop.hu e-mail címre lehet jelezni a problémát. Ellenőrzés után az esetlegesen hiányzó intézményt is regisztráljuk a játékban. A játékban csak magyarországi általános iskolák 6 illetve 8 osztályos középiskolák vehetnek részt, a választható opciók iskola felvétele kezdeményezhető. Az iskolák kiválasztása után az évfolyamokat és az osztályt kell megadni. Az osztályt ki lehet választani a megadott listából, vagy amennyiben ott nem szerepel, fel lehet vinni egy külön beviteli mezőben, mely a listázott csoportok vagy osztályok után található (Ha nincs közte a csoport vagy osztály, hozd létre).

A játékos téves adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli. A Játékos a Játékban történő részvétellel és a fotó elküldésével kizárólagos, időben és területileg, valamint a felhasználás módja és mértéke tekintetében korlátlan felhasználási jogot biztosít Szervező részére bármilyen ellentételezés (díjazás) nélkül. Szervező a felhasználási jog alapján különösen jogosult a feltöltött fotót internetes médiában nyilvánosságra hozni, különösen a játékkal összefüggésben valamint az azokkal kapcsolatos megjelenésekben felhasználni, azokból részleteket bemutatni, annak témáját felhasználni reklámanyagokban bármilyen díjazás nélkül. A felelősség a jogosulatlan felhasználásért és a jogszabályok esetleges megsértéséért teljes mértékben a játékosra terheli. A játékos a játékban történő részvétellel kifejezetten kijelenti és szavatol azért, hogy ő az általa feltöltött fotó kizárólagos szerzője és tulajdonosa és korlátozás nélkül és önállóan jogosult a jelen Játékszabályzatban meghatározott jognyilatkozatokat megtenni és a jelen Játékszabályzatban meghatározott felhasználási jogokat a Szervező részére biztosítani. Játékos a játékban történő részvétellel kötelezettséget vállal arra, hogy amennyiben a Szervezővel, vagy a fotók felhasználására a Szervezők által feljogosított személlyel szemben harmadik személy jogai, így különösen szerzői jogai megsértése miatt kártérítési vagy bármilyen egyéb igényrel nem lép fel, játékos köteles a Szervezőt illetve a fotók felhasználására a Szervező által feljogosított személyt ezen igények alól haladéktalanul és teljes körűen mentesíteni, a kártérítésként vagy egyéb jogcímmel fizetett összeget a részükre haladéktalanul megtéríteni. Amennyiben a feltöltött fotón a játékoson kívül harmadik személy szerepel, játékos köteles beszerezni harmadik személy kifejezett hozzájárulását és kizárólagosan felel harmadik személy értesítéséről és szavatolja előzetes hozzájárulásának beszerzését. A játék szempontjából szabálytalannak minősülnek azok a Pályázatok és azonnal törlésre kerülnek, amelyek különösen, de nem kizárólagosan (I) obszcén szavakat tartalmaznak, (II) pornográf vagy szexuális tartalmúak, (III) sértik a jó ízlést, (IV) vallási, politikai, gyűlöletkeltő vagy egyéb sértő szövegeket tartalmaznak, (V) a játék témájától eltérő tárgyat jelenítenek meg, (VI) internetes honlapról vagy bármely más úton letöltöttek, (VII) reklám értékűek, (VIII) a Szervező jó hírnevét sértik, (IX) sértik valamely harmadik személy szerzői vagy személyhez fűződő jogát, harmadik személyek személyes adatait jelenítik meg, illetve érdekeit sértik, (X) jogsértőek, (XI) a Szervező szubjektív

megítélése alapján nem illeszkednek a játék koncepciójába vagy bármi egyéb oknál fogva márkaromboló hatással bírnak.

A nyeremény programok lebonyolításának napján egy másik nyereményjáték is folyamatban lesz. Az #AcerKirandulas2, #osztalykirandulas2 hashtaggel és @acershop.hu taggel megjelölt és a programok lebonyolításának napján 14:00-ig az Instagram közösségi fotómegosztó platformon feltöltött képek részt vesznek egy második sorsoláson, amelyet a Szervező bonyolít le a <https://www.random.org/> oldal segítségével.

4.2. Nyeremények odaítélése

A játék során kétféleképpen nyerhetnek a Játékosok. A regisztrációval és a képfeltöltéssel egyidejűleg részt vesznek mind a közönség szavazáson /ahol a legtöbb szavazatot elért fénykép lesz a nyertes/ mind az AcerShop által összeállított zsűri ítélethozatalában. A két nyertes fog végül részt venni közösen az AcerShop által szervezett osztálykiránduláson. A kirándulás ideje alatt tartott Instagram játékon az AcerShop véletlenszerűen fog nyertest választani.

4.3. Nyeremények

A játék időtartama alatt 1-1 osztály számára szervezett programcsomag (kirándulás, lézerharc játék, mozi) kerül kisorsolásra, valamint a 2 nyertes osztály osztályfőnöke tárgyi nyereményben részesül amely egy-egy Acer Swift 1-es notebook. Az Instagram játék nyertese szintén egy Acer Swift 1 laptopot vihet haza.

A Nyeremények, más nyereménytárgyra vagy készpénzre nem válthatók.

A Szervező kizárhatja a játékból azt a játékost, aki nem felel meg a Játékszabályban rögzített bármely feltételnek. Szervező szintén kizárhatja a játékból azt a játékost, aki a Játékszabály 4.4. pontjában foglaltak értelmében nem elérhető.

4.4. Nyeremény átvétele

A játékos a nyereményt az alábbiak szerint veheti át:

Nyerés esetén Szervező a nyertes osztályokat a nyereményről elektronikus úton értesíti azon az email címen, amelyet a nevezés során megadtak, a zsűri eredményhírdetését követően 24 órán belül, majd visszajelzés hiányában, további 72 órán belül ismételtén. A nyertes osztály a második Értesítést követő három (3) naptári napon belül köteles e-mail vagy telefon útján visszajelezni az Értesítésben megküldött elérhetőségek valamelyikén. Amennyiben a nyertes osztály ezt elmulasztja, úgy "nem elérhetőnek" minősül, és kizárásra kerül a játékból. Amennyiben Szervező észleli, hogy a nyertes osztály "nem elérhető" vagy bármilyen okból nem adható át részére a nyereménye, a tudomásszerzést követően sor kerül a nyeremény átruházására a rangsorban található következő osztálynak. Amennyiben a nyeremény átadása sikertelen, úgy nyertes osztály elveszti nyereményre való jogosultságát, a nyereményre a rangsorban következő osztály lesz jogosult. Ezután Szervező és Nyertes a program csomag megvalósításának időpontját egyeztetik. A programok alatt fotó és videófelvétel készül, melyhez Nyertes a játékban való részvétellel hozzájárul.

A nyertes osztály nem jogosult a nyeremény átvételére, ha:

- a regisztrációhoz használt e-mail címe az egyeztetések során vagy annak megkezdése előtt törlésre kerül;
- Facebook profilján szereplő név nem valós, illetve az személyazonosító okmánnal nem igazolható
- a neki küldött üzenetre 90 napon belül nem válaszol;
- egyértelműen bizonyítható, hogy hamis regisztrációval/Facebook-profillal regisztrált - egyértelműen bizonyítható, hogy a játék menetét/eredményét bármilyen módon befolyásolni próbálja;
- jelen Játékszabályzat bármely pontját megsérti.

5. A Nyeremény

A nyertes osztályoknak a Szervező biztosítja a helyszínre jutás minden adódó költségét, a lézerharc játék teljes költségét, valamint az osztály tagjainak étkezését a Trófea Grill étteremben.

A játék időtartama alatt a tárgyi nyeremény 3 db Acer Swift 1 típusú notebook amelyet nyertes osztályok osztályfőnökei kapnak illetve a programok napján zajló Instagram játék nyertese. A konkrét aktuális specifikációt és modellt Szervező választja ki, de vállalja, hogy a nyeremény az Acer Swift 1 sorozaton belüli konkrét termék lesz.

6. Adatkezelés

Jelen Szabályzat egyben Egyedi Adatkezelési Tájékoztatónak is minősül.

A személyes adatok felvétele a Játékosok önkéntes hozzájárulásán, a nyertes „Játékos” személyes adatainak kezelése az adózás rendjéről szóló 2003. évi XCII. törvényen, a számvitelről szóló 2000. évi C. törvényen és a személyi jövedelemadóról szóló 1995. évi CXVII. törvényen alapul. A játékosok a játékban való részvétellel hozzájárulnak ahhoz, hogy személyes adataik a Notebook BP Kft. nyereményjáték adatbázisába kerüljenek, és azokat meghatározott célból kezelje az alábbiak szerint: regisztrációval a Játékos feltétel nélküli, kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy személyes adatait - nevét, telefonszámát, e-mail címét - a Szervező kezelje, azokat a nyertes kiértékeléséhez és a nyeremény átvételéhez is felhasználja, továbbá a nyertes nevét a Facebook oldalán, illetve honlapján közzétegye; regisztrált játékos hozzájárul ahhoz, hogy email címét, adatait Szervező más kampányaiban, más aktivitásaiban is marketing céljaira felhasználja. Szervező ezen adatokat harmadik félnek nem értékesítheti, nem adhatja bérbe semmilyen módon. A Játékos tiltakozhat személyes adatainak kezelése ellen, és amennyiben a Szervező az érintett tiltakozásának megalapozottságát megállapítja, az adatkezelést megszünteti, és az adatokat zárolja. Játékos tudomásul veszi, hogy az adatok törlése iránti igény a Nyereményjátékban való részvételét is megszüntetheti, amennyiben adatok hiányában a Nyereményjátékban való részvétele technikailag nem lehetséges. Ha az érintett úgy ítéli meg, hogy személyes adatainak kezelésével kapcsolatos jogsérelem érte, fordulhat az illetékes bírósághoz vagy vizsgálatot kezdeményezhet a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóságnál, melynek elérhetősége: 1024 Budapest, Szilágyi Erzsébet fasor 22/C.; (honlap: www.naih.hu ; Telefon: +36-1-3911400).

7. Személyi jövedelemadó

A Szervező vállalja, hogy amennyiben felmerül adó- vagy egyéb járulékfizetési kötelezettség a nyereményekkel kapcsolatban, úgy a Szervező a nyertesek nevében kifizetik a nyereményre esetlegesen közvetlenül alkalmazandó személyi jövedelemadót és a nyereményekkel kapcsolatban felmerülő további adó vagy egyéb esetleges járulék megfizetését is. Az ezeken felül esetlegesen felmerülő más adó, díj és illeték, illetve minden kapcsolódó költség a nyertest terheli.

8. Vegyes rendelkezések

A Szervező, illetve azoknak bármely leányvállalata, tulajdonosai, vezető tisztségviselői, és alkalmazottai a nyeremény hibáiért, hiányosságaiért kizárják a felelősségüket, kivéve, ha a felelősség kizárását a magyar jogszabályok kifejezett rendelkezéssel tiltják. A játékos ilyen igényét jogszabályi keretek között a nyeremény gyártójával szemben érvényesítheti. A Szervező nem osztanak szét a jelen Játékszabályzatban felsorolt nyereményen túlmenő egyéb nyereményt és legfeljebb annyi nyereményt (ide nem értve a „vis major” esetét) oszt ki, amennyi a jelen Játékszabályzat 5. pontjában szerepel.

A játékosok a jelen játékban való részvételükkel kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy a Szervező a nyereményt nyilvános program keretében is átadhassa, továbbá publikálhassák vagy ismertethessék a játékosok nevét és fotóját a tömegtájékoztatási médiákban és egyéb promóciós és reklám célokat szolgáló audio, fotó és videó anyagokban. Valamint kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy a játékos Pályázatban szereplő fotót a Szervező publikálhassa vagy ismertethesse a tömegtájékoztatási médiákban és egyéb promóciós és reklám célokat szolgáló audio, fotó és videó anyagokban. Ennek megfelelően a játékosok a játékban való részvételükkel hozzájárulnak nevük és képmásuk nyilvánosságra hozatalához, valamint ahhoz, hogy a róluk készült hang-, illetve videófelvételt és fényképeket a Szervező időbeli, térbeli, mód és mértékbeli korlátozás nélkül díjmentesen felhasználja a személyiségi jogok maradéktalan betartása mellett. A nyeremény másra át nem ruházható, készpénzre, illetve egyéb kedvezményre nem váltható. Szervezők fenntartják a jogot, hogy a jelen Játékszabályzatot bármikor megváltoztathassák külön értesítés és indoklás nélkül.

A Nyereményjáték semmilyen módon nem szponzorált a Facebook által.

A Szervező és a Szervező fenntartják a jogot, hogy amennyiben csalás gyanúja merül fel bármely játékoskal kapcsolatban, annak kivizsgálásához információt kérjen a játékostól, illetve felfüggeszse vagy kizárja a játékos a játékból. A játékból a Szervező megítélése alapján e kizárásra kerülhetnek azok a játékosok, akik bármilyen manipulációval élnek; akik a játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve alatt csapatban 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, illetve azon játékosok, akik esélyeik növelése érdekében többször játszanak, és ezzel megfosztják a nyerési esélyektől a tisztességesen játszani kívánó többi játékos. A jelen pontban meghatározott, tisztességtelen magatartást tanúsító játékosok

kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a játékkal összefüggésben a Szervezőnek okoztak. Szervező fenntartja a jogot, hogy minden jelenlegi és jövőben szervezett játékából kizárják azt a játékost, aki a játék során bizonyítottan a játék internet oldalának feltörésével, robot, vagy spam program használatával, vagy egyéb más csalásra lehetőséget adó módon kíván előnyhöz jutni. Jogviták esetére Szerződő kiköti a Miskolci Városi Bíróság, illetőleg a B-A-Z Megyei Bíróság kizárólagos illetékességét. A Jelen szerződésben nem szabályozott kérdésekben a Ptk. rendelkezései az irányadóak.

Budapest, 2019.03.19