

A Számalk Oktatási és Informatikai Zrt. Gravitációs Hullám kampány nyereményjátékának hivatalos játékszabálya

1. A nyereményjáték szervezője:

A nyereményjáték (továbbiakban: játék) szervezője a Számalk Oktatási és Informatikai Zrt., székhely: 1119 Budapest, Mélnök u. 39. (a továbbiakban: szervező).

2. A nyereményjátékban részt vevő személyek:

A Gravitációs Hullám nyereményjátékban részt vehet minden, Magyarországon állandó lakóhellyel rendelkező, legalább korlátozottan cselekvőképes természetes személy. Amennyiben a Játékos cselekvőképtelen, úgy a részvételhez, illetve nyereménnyel kapcsolatos érdemi ügyintézéshez, valamint a nyeremény átvételéhez a törvényes képviselője / gondnoka eljárása szükséges. A részvételhez történő hozzájárulást a játékban való részvétel esetén, a nyeremény átvételéhez történő hozzájárulást a nyeremény átvételére irányuló igény bejelentése esetén a szervező vélelmezi. A jelen bekezdésben hivatkozott résztvevő személyek együttesen a továbbiakban mint játékosok kerülnek nevesítésre.

A játékban nem vehetnek részt a Számalk Zrt., valamint érdekeltségi köreibe tartozó más gazdasági társaságok, illetve a játék szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő ügynökség(ek), ezek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, alkalmazottai és mindezek közeli hozzátartozói [Ptk. 8:1. § (1) bekezdése 1. pontja].

Szervező fenntartja a jogot, hogy amennyiben a játék szellemével összeférhetetlen manipulációt, automatizmust, a játék szellemét sértő csalást, hamisítást, többes regisztrációt tapasztal, az érintett válaszokat/regisztrációkat törölje, az érintett játékost/játékosokat pedig kizárja a játékból, valamint a jövőbeni szervezett promócióiból, mely esetben a kizárás miatt játékos/játékosok szervezővel szemben semmilyen igényt nem támaszthatnak.

3. A játék időtartama:

A játék 2016. május 19-én 00.00 órától 2016. június 16-án 18.00 óráig tart. A játék időtartamát követően megválasztott kérdéseket a szervező nem veszi figyelembe, ezen játékosok nem veszhetnek részt a sorsoláson.

4. A játék meghirdetésének módja:

Számalk weboldal (szamalk.hu/gravitacio), Számalk social média felületek (Facebook, LinkedIn), elektronikus hírlevelek (E-DM) egyéb online felületek. A hirdetéseken, kommunikációs anyagokon szereplő képek csak illusztrációk.

5. A játék menete:

A nyereményjátékban való részvétel feltétele, hogy a játékos a játék időtartama alatt a szamalk.hu/gravitacio aloldalon a hetenként megjelenő, a gravitációs hullámmal kapcsolatos kérdések (összesen 5 kérdés) közül legalább három kérdést helyesen válaszoljon meg, adja meg az azonosításához szükséges, adatlapon megadni kért pontos nevét, valamint valódi e-mail címét és személyesen vegyen részt a 2016. június 16-án a Számalk székházában (1119 Budapest, Mélnök u. 39.) 18:00 órakor megrendezésre kerülő „Új ablak a világegyetemre – csillagászat gravitációs hullámokkal” előadáson (a továbbiakban: előadás). A sorsoláson csak azok vehetnek részt, akik a nyereményjáték időtartama alatt legalább 3 kérdést helyesen válaszolnak meg, illetve részt vesznek az előadáson. A kérdések a játék időtartama alatt bármikor (így akár visszamenőleg is) megválaszolhatóak, de korábban beküldött válasz nem módosítható vagy javítható.



knowledge



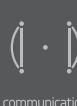
solution



efficiency



network



communication



management



technology



connection

A játékelület eléréséhez a Játékosnak a weboldal használatához a sütiket (cookie) el kell fogadnia.

A Gravitációs hullám játék keretében, a nyereményjátékban részt vevők között a játék végén a szervező az előadás helyszínén kisorsolja az alábbi nyereményeket a legalább három kérdést helyesen megválaszolók között az alábbiak szerint:

- 3 db 2 fő részére szóló, szimulátorban történő szabadesést a három, négy vagy öt helyes választ adók között,
- 2 db HD kamerás drónt élő kamerakép monitorral a mind az öt kérdést helyesen megválaszolók között.

A sorsolás sorrendje: először a drón nyeremény sorsolására kerül sor. Amennyiben a játékos nyer és átveszi a drón nyereményt, a szimulátorban történő szabadesés sorsolásán már nem vesz részt. A drón nyeremény sorsolását követően a ki nem húzott játékosok a szimulátorban történő szabadesés sorsolásán részt vesznek.

A szervező kizárja a felelősségét minden a weboldalt, illetve az azt működtető szervert ért külső támadások esetére, továbbá azért, ha a játék során az adatátvitel, kiszolgáló, kliens, hálózat, szerver hibája vagy más, a szervezőtől független körülmény (internetkapcsolat, böngésző-kompatibilitás, hardverhiba, stb.) akadályozza vagy kizárja a válaszadást.

6. Sorsolás:

A nyereményjátékban részt vevők között a **nyeremények kisorsolására** 2016. június 16-án, csütörtökön, 18.00 órakor megrendezésre kerülő „Új ablak a világegyetemre – csillagászat gravitációs hullámokkal” című előadás végén kerül sor. A sorsolás helyszíne: Számalk Oktatási és Informatikai Zrt. H-1119 Budapest, Mérnök u. 39. – Gábor Dénes előadóterem.

7. Közzététel:

A nyerteseket a sorsolás napján, a helyszínen értesítjük, illetve a nyertesek nevét, illetve azt, hogy a nyereményt átvették-e a helyszínen, szintén a sorsolástól számított 10 munkanapon belül közzéteesszük 20 napra a www.szamalk.hu weboldalon.

8. A nyeremények:

Lásd az 5. pontot.

A nyeremények készpénzre nem válthatók, másra át nem ruházhatóak azzal, hogy a 2 fő részére szóló, szimulátorban történő szabadesés szolgáltatást igénybe vevő másik résztvevőjét a nyertes választhatja ki.

A nyereményeket a sorsolást és az adategyeztetést követően a szervezők személyesen, a szervező székhelyén nyomban a sorsolást követően adják át a kisorsolt játékos (a továbbiakban: nyertes) részére személyi okmánya alapján történő azonosítást követően!

Abban az esetben, ha a nyereményt a nyertes a sorsolás időpontjában és helyszínén nyomban személyes jelenlét hiányában nem tudja átvenni, a szervező új nyertest sorsol mindaddig, amíg a nyeremény a helyszínen jelenlévő nyertesnek át nem adható. A nyertes személyes jelenlétének hiánya a szervező terhére nem értékelhető és vele szemben igény ebből kifolyólag nem érvényesíthető.

Ha a nyertes a nyereményt bármely okból nem veszi át (pl.: szóban vagy írásban nyomban visszautasítja, nincs jelen, stb.) vagy nem jogosult annak átvételére (pl.: mert nem felel meg jelen szabályzat feltételeinek, nem tudja igazolni, hogy a válasz beküldőjével azonos személy), és ezáltal egyik játékos sem lesz jogosult a nyereményre, úgy a játékot megghiúsultnak kell tekinteni. A nyeremény átvételének határideje nem hosszabbítható meg, így a személyes átvétel elmulasztása a játékosra nézve jogvesztő.

Szervező a nyeremény átadásáig egyoldalúan kizárhatja azt a játékost, aki nem felel meg a jelen szabályzatban foglalt feltételeknek, így különösen valótlan, kitalált, hiányos vagy megtévesztő adatokat adott meg. A téves adatszolgáltatásból eredően a szervezőt felelősség nem terheli.

Egy játékos csak egyszer jogosult a játékban részt venni és egyszer jogosult nyereményt saját jogán átvenni.

A nyertes a nyereménnyel kapcsolatos szavatossági és jótállási, esetleges kártérítési igényét a jogszabályi keretek között kizárólag a nyeremény gyártójával/forgalmazójával/szolgáltatójával szemben érvényesítheti, a szervezővel szemben nem. Szervező a szándékosan, az emberi életet, testi épséget vagy egészséget megkárosító szerződészegéssel okozott károk kivételével kifejezetten kizárja a felelősségét a nyeremény átvétele, illetve az annak érdekében tett cselekmények, valamint a nyeremény használata, ill. igénybevétele során a játékost ért minden kárért.



knowledge



solution



efficiency



network



communication



management



technology



connection

9. Egyéb:

A sorsolásban részt vevő tudomásul veszi és önkéntesen hozzájárul ahhoz, hogy neve és egyéb, a játékban való részvétel során megadott személyes adatai (név, e-mail cím,) a Számalk Zrt., valamint kapcsolt vállalkozásai adatbázisaiba bekerüljenek, és az adatait minden további ellenszolgáltatás és engedélyezés nélkül jelen promóció lebonyolítására, a nyereménysorsolással kapcsolatban – melyeket a résztvevők a játékban való részvétellel elfogadnak – valamint saját marketingtevékenység céljából a jövőben 5 éves időkorláton belül, továbbá a 7. pontban foglalt közzétételhez a szervező felhasználja. A személyes adatok kezelője a szervező, aki adatfeldolgozót nem vesz igénybe, az adatkezelés helye a szervező székhelye, adatkezelési nyilvántartási száma: NAIH-81039/2014. A résztvevő adatai kezeléséről tájékoztatást kérhet és kérheti azok törlését a nyilvántartásból, valamint adatai módosítását, helyesbítését, zárolását a következő címen: Számalk Zrt., 1518 Budapest 112 Pf. 146, e-mail cím: training@szamalk.hu. A résztvevő tudomásul veszi, hogy a játékból való kizáráshoz vezet, ha a megadott adatai törlését a nyereményjáték befejezése előtt kéri.

A játékosok tudomásul veszik és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy a jelen szabályzatban megjelölt sorsolási időpontot követően a szervező részére átadott személyes adatokat a számvitelről szóló 2000. évi C. törvény alapján 8 évig a nyilvántartásában rögzítse, kezelje. Az adatkezelésre egyebekben az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény rendelkezései irányadóak.

A személyes adatok kezelésének joga megsértése esetén játékos a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatósághoz (cím: 1125 Budapest, Szilágyi Erzsébet fasor 22/C., e-mail: ugyfelszolgalat@naih.hu) vagy bírósághoz fordulhat. Játékos a részvétellel hozzájárul, hogy róla az előadáson, illetve a nyeremény átvételével kapcsolatban kép- és/vagy videófelvétel készüljön és azt szervező ellenszolgáltatás nélkül promóciós anyagaiban felhasználja.

A játék résztvevői a játékban való részvétellel minden külön jognyilatkozat nélkül automatikusan elfogadják ezen hivatalos játékszabályt, valamint a jelen szabályzathoz tartozó adatkezelési szabályzatot. A játékszabályban nem szabályozott minden egyéb kérdésre a Polgári törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvényvonatkozó rendelkezései irányadóak.

A játékszabály módosításának jogát a szervező fenntartja.

Budapest, 2016. május 19.

SZÁMALK Zrt.



knowledge



solution



efficiency



network



communication



management



technology



connection