

## FINISH FEBRUÁRI PROMÓCIÓ

„VÁSÁROLJ BÁRMILYEN FINISH TERMÉKET, ÉS NYERJ LIDL UTALVÁNYT!” ELNEVEZÉSŰ LIDL FOGYASZTÓI PROMÓCIÓS NYEREMÉNYJÁTÉK RÉSZVÉTELI-, ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

### 1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

A Finish februári promóciója, a „VÁSÁROLJ BÁRMILYEN FINISH TERMÉKET, ÉS NYERJ LIDL UTALVÁNYT!” elnevezésű nyereményjáték (**”Játék”**) **szervezője az RB (Hygiene Home) Hungary Kft.** (cím: 1113 Budapest, Bocskai út 134-146.; cégjegyzékszám: 01-09-334018; adószám: 26593975-4-43; e-mail cím: DLHuCsHyHo@reckitt.com; **”Szervező”** vagy **„Adatkezelő”**). A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező által megbízott, **Human Telex Advertising Kft.** (cím: 1036 Budapest, Lajos utca 74-76.; adószám: 14112355-2- 41; cégjegyzékszám: 01-09-889436., e-mail cím: [hello@humantelex.hu](mailto:hello@humantelex.hu); **”Lebonyolító”** vagy **„Adatfeldolgozó”**) látja el.

### 2. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

**2.1** A Játék nyelve: magyar. A Játékban kizárólag magyarországi lakó-, vagy tartózkodási hellyel rendelkező, a jelen részvételi-, és játékszabályzatban (**„Játékszabályzat”**) meghatározott, kizárt személyek körébe nem eső, 18. életévét betöltött, cselekvőképes természetes személy, vagy Magyarországon székhellyel, vagy telephellyel rendelkező vállalkozás képviselőjére jogosult személy, illetve egyéni vállalkozó (**„Játékos”**) vehet részt, aki

- a Játék 3. pontban írt időtartama alatt vásárol bármely magyarországi **LIDL Üzletben** legalább egy a promócióban szereplő **Finish terméket** (**„Termék”**),
- a vásárlást/vásárlásokat követően ellátogat a [reckitt-nyeremenyjatek.hu/finish/lidl](http://reckitt-nyeremenyjatek.hu/finish/lidl) weboldalra (**„Weboldal”**), ahol a kapcsolódó személyes adatainak (név, irányítószám, település, e-mail cím, születési idő, Játékos által létrehozott, minimum 8 karakterből álló, legalább egy kis és egy nagybetűt tartalmazó jelszó) megadásával regisztrál azon, valamint feltölti a vásárlását igazoló bizonylaton, számlán (együtt a továbbiakban: **„Blok”**) szereplő AP kódot, online vásárlás esetén a számlájához (**„Szám”**) tartozó rendelésszámot (**„Rendelés”**) (AP kód és Rendelés szám együttesen a továbbiakban: **„Kód”**), megadja a vásárlással kapcsolatos nyugtaszámot, a vásárlás típusát (személyes vagy online), a vásárlás helyét és idejét, a megfelelő mezők bejelölésével elfogadja a Játékszabályzatban írt valamennyi feltételt, és hozzájárul az adatainak a Játékkal összefüggő – a Játékszabályzatban, valamint az Adatkezelési Tájékoztatóban (**„Tájékoztató”**) írtak szerinti – kezeléséhez, valamint adatbiztonsági okokból kitölti a Google captcha-t (ez segít védekezni a Szervező számára a programok általi automatikus adatkitöltés útján történő csalások ellen). Hangsúlyozandó, hogy a Szervező a regisztráció után kiküld egy jóváhagyó e-mailt a regisztráció során megadott email címre egy egyedi linkkel, amelyre kattintva tudja aktiválni regisztrációját a Játékos (a jóváhagyó e-mailben megadott dátumig); a regisztráció fenti jóváhagyását követően a Weboldalon a Belépés fül alatt tud bejelentkezni, és utána bejelentkezett állapotban tud Kódo(ka)t feltölteni. Hangsúlyozandó továbbá, hogy online vásárlás esetén a Játékos nem kap Kódot tartalmazó

Blokkot, így ez esetben a Játékos a Számlájához tartozó Rendelésszámot adja meg, ha részt kíván venni a Játékban,

- Kiemelendő, hogy a fentebb jelölt személyes adatok megadása nélkül a Játékban való részvétel nem biztosítható, illetve a fentiek szerinti vonatkozó mezők bejelölése, illetve az AP kód feltöltése vagy Rendelésszám megadása a fentebb írtak szerint a Játékos pályázata („Pályázat”) benyújtásának minősül.

**Egy Játékos maximum napi 30 Pályázatot nyújthat be a Játékban, vagyis a Játék teljes időtartama alatt legfeljebb 840 Pályázatot, ugyanazt a vásárlást igazoló AP kód vagy Rendelésszám azonban nem tölthető fel egynél többször.**

**2.2** Minden Játékos köteles a Játék végét követő 90 (kilencven) napig sértetlenül, és jól olvasható módon **megőrizni – nem csak a nyertes, hanem az összes Pályázatként benyújtott – 2.1. pontban meghatározott Termék vásárlását igazoló Blokkot**, illetve (online vásárlás esetén) a **Számlát**, tekintettel arra, hogy a kieső nyertes helyére pótnyertes léphet a sorsolást követően a Játékszabályzatban foglaltak szerint. Nyertes Pályázat esetén a Lebonyolító részére a nyertes Játékos köteles megadni az adminisztrációjához szükséges személyes adatait, úgy mint: Teljes név, telefonszám (önkéntesen, a kapcsolattartás elősegítése érdekében), lakcím, továbbá e-mailen (szkennelve vagy olvashatóan fotózva) megküldeni a nyertes Pályázathoz tartozó Blokkot, illetve (online vásárlás esetén) Számlát az 5. pontban foglaltak szerint, amely a nyeremény átvételének előfeltétele. A Lebonyolító **kizárólag azokat a Blokkokat fogadja el, amelyeken a vásárolt, 2.1. pontban megjelölt Termék egyértelműen beazonosítható módon feltüntetésre került**, az AP kód és a nyugtaszám egyezik a Pályázat során megadottal, **Számlák esetén pedig azokat, amelyeken a vásárolt, 2.1. pontban megjelölt Termék egyértelműen beazonosítható módon feltüntetésre került**, a Rendelésszám pedig egyezik a Pályázat során megadottal.

**Amennyiben a Blokkon vagy Számlán a Termék megnevezés helyett „gyűjtő” megnevezés szerepel, akkor a Blokkot vagy Számlát nem áll módunkban elfogadni.**

**2.3** Amennyiben a Játékos a Szervező vagy a Lebonyolító felhívására nem tudja bemutatni a Pályázatként feltöltött nyertes AP kódot tartalmazó Blokkot, illetve nyertes Rendelésszámot tartalmazó Számlát, úgy a Szervező, illetve a Lebonyolító a Játékost kizárja a Játékból.

**2.4** Azok a Pályázatok, amelyek a Játékszabályzatban leírt alaki és tartalmi előírásoknak nem felelnek meg, a Játékból kizárásra, míg az érvényes Pályázatok számítógépes rögzítésre kerülnek a Tájékoztatóban jelölt időtartamig.

**2.5** A Szervező, illetve a Lebonyolító a nem valós adatokat megadó Játékosokat kizárja a Játékból.

**2.6** Egy Játékos csak egy e-mail címmel vehet részt a Játékban: kizárólag egy e-mail címről jogosult Pályázatot feltölteni. Azon Játékost, aki az e-mail címre vonatkozó jelen szabályt megszegi, a Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja a Játékból.

**2.7** Szervező, illetve a Lebonyolító kizárólag azokat a Pályázatokot 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.

- 2.8** 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 (ideértve különösen, 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 írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizár.
- 2.9** A Pályázatokat a Játékszabályzat feltételeinek teljesítése végett 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, valamint a Pályázatát a Játékból kizárja.
- 2.10** A Játékból ki vannak zárva a Szervező, a Játékban résztvevő Termékeket árusító üzletek, a Lebonyolító, valamint a Játék szervezésében részt vevő egyéb harmadik személyek munkavállalói, és mindezen személyeknek a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény 8:1. § (1) bek. 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.
- 2.11** A Játékból kizárásra kerülnek azok a Játékosok (ideértve egy vállalkozás vagy egyéb jogi személy képviselőit vagy munkavállalóit is), akik a Játék szellemével ellentétesen csapatban vesznek részt a Játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással növeljék. Ilyen Játékosoknak minősülnek például, akik a nyeremények megszerzése érdekében összehangolják cselekményeiket, és egy név alatt több személy teljesítményeit egyesítik, abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket.
- 2.12** A Szervező, illetve a Lebonyolító fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely Játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált e-mail címeket, 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.

### **3. A JÁTÉK IDŐTARTAMA**

A Játék **2024. február 1. napján 00 óra 00 perc 00 másodperctől 2024. február 28. napján 23 óra 59 perc 59 másodpercig** tart.

A Játék kezdő időpontja előtt, illetve záró időpontja után beérkezett Pályázatokat a Szervezőnek, illetve a Lebonyolítónak nem áll módjában érvényes Pályazatként elfogadnia.

### **4. A JÁTÉKBAN RÉSZTVEVŐ TERMÉKEK:**

A Játékban a Szervező által forgalmazott, és a fenti 3. pontban meghatározott Játék időtartama alatt, Magyarországon, a 2.1 pontban meghatározottak szerinti üzletekben vásárolt Finish márkájú alábbi Termékek vesznek részt:

#### **Termékek**

**Finish Géptisztító só 4kg**

Finish Öblítő Regular 800ml  
Finish Öblítő Lemon 800ml  
Finish Géptisztító folyadék Lemon 2\*250ml  
Finish Géptisztító folyadék Regular 2\*250ml  
Finish Ultimate All in One lemon 60 db  
Finish Quantum All in One regular 72 db  
Finish Power All in One lemon 94 db  
Finish Quantum All in 1 Lemon 120 db  
Finish Ultimate All in 1 Lemon 100 db  
Finish Ultimate 40 Lemon  
Finish Quantum 36 Lemon

## 5. A JÁTÉK MENETE, LEBONYOLÍTÁSA, FELELŐSSÉG KIZÁRÁSA

**5.1** A Játék során a Játékos feladata, hogy a Játék 3. pontban meghatározott időtartama során vásároljon valamely magyarországi 2.1 pont szerint megadott üzletben bármilyen, a Játékszabályzat 4. pontjában rögzített Terméket, továbbá a Játék 3. pontjában meghatározott időtartama során elvégezze a Játékszabályzat 2.1. pontjában írt lépéseket.

A Játékos feladata továbbá, hogy őrizze meg az összes Pályázatként feltöltött, a Termék vásárlását igazoló Blokkot, illetve Számlát, beleértve a nyertes Kódot tartalmazó Blokkot, illetve nyertes Rendelészámhoz tartozó Számlát, a Játék teljes időtartama alatt, valamint a Játék lezárását követő 90 (kilencven) napig sértetlenül, és jól olvasható módon, tekintettel arra, hogy a kieső nyertes helyére új nyertes léphet a sorsolást követően a Játékszabályzatban foglaltak szerint.

**5.2** A Pályázatok hiányosságáért / hibájáért (ideértve különösen: hibás adatok megadása, hibás adatokkal való kód-, illetve bizonylatszámfeltöltés, stb.) a Szervező és a Lebonyolító a nyertesek vagy más személyek felé semmiféle felelősséget nem vállal, a Játékkal kapcsolatban levelezést nem folytat, felvilágosítást kizárólag az [finish@humantelex.hu](mailto:finish@humantelex.hu) e-mail címre történő elektronikus üzenetre történő válaszlevél formájában ad.

**5.3** A Játékos által megadott adatok hiányosságáért, valamint az ebből adódó értesítési, vagy szállítási késedelemért a Szervező és a Lebonyolító nem vállal felelősséget. A Játékos az általa tévesen szolgáltatott adatokból adódó valamennyi következményt maga viseli. Az adatok helyállóságát a Játékra történő jelentkezés során (vagy azt követően) a Szervezőnek és a Lebonyolítónak nem áll módjában ellenőrizni. Ezzel kapcsolatban a felelősség és minden ezzel járó jogi és anyagi következmény minden esetben a Játékost terheli. Hiányos, vagy rosszul megadott adatok esetén adott Játékos nyereményre nem jogosult, abban az esetben sem, amennyiben az adatok hiányossága, valótlansága a nyertes kiválasztását követően derül ki.

## 5.4 NYEREMÉNYEK

### 5.4.1 Nyerő időpontok

**5.4.1.1** Lebonyolító a Szervező megbízásából a Játék kezdő időpontját megelőzően, **2024. január 29. napján 10 óra 00 perckor** – a 1036 Budapest, Lajos utca 74-76. V. emeleti irodában –

a Játék teljes időtartamának tekintetében összesen 28 db (huszonnyolc darab) nyerő időpontot sorsol a Játék teljes időtartamának vonatkozásában. A nyeremény nyertese mindig a nyerő időpont utáni első beküldő.

**5.4.1.2** A nyereményeket a Játékszabályzatnak mindenben megfelelő azon Játékosok nyerhetik meg, akik a nyereményekre vonatkozóan előre meghatározott adott nyerő időpontban vagy az azutáni legkorábbi időpillanatban (óra, perc, másodperc) elsőként küldenek be érvényes Pályázatot a Játékszabályzat 2.1. pontjában írtak szerint. Amennyiben több Játékos másodpercre azonos időpontban küld be érvényes Pályázatot, a Szervező, illetve a Lebonyolító azt a Játékost tekintik nyertesnek, akinek Pályázatát a számítógépes rendszer sorrendben elsőként dolgozza fel.

**5.4.1.3** A nyerő időpontok meghatározása közjegyző jelenlétében, a véletlenszerűség elvének eleget tevő gépi sorsolással történik. A Lebonyolító a sorsolásról jegyzőkönyvet vesz fel, amelyet a sorsoláson jelen lévő közjegyző aláírásával hitelesít. 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 90 (kilencven) naptári napon belül.

**5.4.1.4** Amennyiben a nyertes Játékos Pályázata a Játékszabályzatban meghatározott bármely okból kizárásra kerül, a Szervező, illetve a Lebonyolító a fentebb meghatározott nyerő időpontokat követően másodikként beküldött Pályázat beküldőjét választja nyertesnek az adott nyeremény tekintetében.

## **5.4.2 Nyeremények**

A Játék időtartama alatt nyerő időpontos napi, továbbá egy fődíj sorsolására kerül sor, így mindösszesen 29 db (huszonkilenc) nyeremény kerül kiosztásra.

A nyeremények változtatásának jogát a Játék teljes időtartama alatt a Szervező fenntartja.

A nyeremények át nem ruházhatók, készpénzre nem válthatók, és azonos értékű, de más nyereményre sem válthatók.

### **5.4.2.1 Napi nyeremények:**

- **100.000 Ft értékű LIDL Ajándékutalvány.** A nyeremény készpénzre nem váltható, annak felhasználásból eredő károkért a Szervező, illetve a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal. Kiemelendő továbbá, hogy a nyeremény (LIDL ajándékutalvány) Játékos vagy más jogosulatlan személy általi kereskedelmi forgalomba hozatala büntetőjogi következményeket vonhat maga után. Az **ajándékutalványok legalább 2026.04.04 - ig felhasználhatók** a LIDL üzletekben. A LIDL Magyarország Bt. önálló adatkezelőként jár el a Játékosvaló kapcsolattartása, illetve a Játékos személyes adatainak kezelése során

### **5.4.2.2 Fődíj:**

- **1 db LIDL vásárlási utalvány 500.000 Ft értékben.** A nyeremény készpénzre nem váltható, annak felhasználásból eredő károkért a Szervező, illetve a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal. Kiemelendő továbbá, hogy a nyeremény (LIDL ajándékutalvány) Játékos vagy más jogosulatlan személy általi kereskedelmi forgalomba hozatala büntetőjogi következményeket vonhat maga után. Az **ajándékutalvány legalább 2026.04.04 - ig felhasználható** a LIDL üzletekben. A LIDL Magyarország Bt. önálló adatkezelőként jár el a Játékosal való kapcsolattartása, illetve a Játékos személyes adatainak kezelése során

A Játékosok által a Játék teljes időtartama alatt érvényesen beküldött összes Pályázat közül – **2024. február 29. napján 14 óra 00 perckor** – Lebonyolító a 1036 Budapest Lajos utca 74-76. V. emelet alatti irodában – **közjegyző jelenlétében** a véletlenszerűség elvének eleget tevő gépi sorsolással – sorsolja ki a fődíj nyertesét.

A Lebonyolító a sorsolásról jegyzőkönyvet vesz fel, amelyet a sorsoláson jelen lévő közjegyző aláírásával hitelesít.

Egy Játékos összesen 1 db (egy darab) nyereményre lehet jogosult az adott kategórián (napi nyeremény /fődíj) belül. Amennyiben olyan Játékos Pályázata nyer, aki már megnyert 1 db (egy darab) nyereményt, helyette az aktuális nyerő időpontot követően másodikként beküldött Pályázat beküldője lesz a nyertes az adott nyeremény tekintetében. Hangsúlyozandó azonban, hogy a napi nyeremény nyertese a fődíjat is megnyerheti.

Szervező, illetve megbízása alapján a Lebonyolító a sorsolás alkalmával 4 (négy) tartaléknyertes Pályázatot is kisorsol. A tartaléknyertesek a kisorsolásuk sorrendjében válnak jogosulttá a nyereményre, amennyiben a nyertes vagy az előttük álló tartaléknyertes Pályázata bármely okból érvénytelen, vagy a nyertes vagy az előttük álló tartaléknyertes, illetve Pályázata a Játékból kizárásra kerül.

## **6. NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA, TARTALÉKNYERTESEK**

### **6.1 Értesítések:**

- a nyertesek nevét Lebonyolító (a nyertesek fül alatt) a nyerő időponttal, illetve a fődíj kisorsolásával érintett napot követő 48 órán belül közzéteszi a Weboldalon (rövidített név, nyertesség ténye);
- a fődíj, illetve napi nyeremények esetén a nyertes Játékost a Szervező vagy a Lebonyolító a Játékszabályzat 2.1. pontja szerint megadott e-mail címre küldött elektronikus üzenetben (e-mailben) is értesíti 48 órán belül („Értesítés”); amennyiben a Pályázat nem nyert, erről a Játékos azonnali értesítést kap a Gyűjtőoldalon. Napi nyeremények esetén továbbá a Játékosok a Gyűjtőoldalon azonnali visszajelzést kapnak, hogy kiválasztásra kerültek, mint nyertes, és hogy a **finish@humantelex.hu** e-mail címen vegyék fel a kapcsolatot a Szervezővel.

**6.2 A nyertes Játékos az finish@humantelex.hu e-mail címre küldött e-mailben köteles az Értesítés kézhezvételét követő 5 (öt) munkanapon belül visszaigazolni az Értesítést, illetve ahhoz csatoltan elküldeni a nyertes Kódot tartalmazó Blokkot (fotózva, vagy szkennelve, olvasható JPG/JPEG, PNG, GIF vagy PDF formátumban) vagy a nyertes Rendelészámhoz**

tartozó Számlát (a Számla szerinti formátumban), és megadni a nyeremény eljuttatása céljából magyarországi postai címét. A nyertes Játékos a futárszolgálattal való könnyebb kapcsolattartás érdekében mobiltelefonszámát is megadhatja, önkéntes hozzájárulása alapján.

Amennyiben a nyertes a fenti határidőn belül az Értesítést nem igazolja vissza, vagy nem adja meg a nyeremény átvétele érdekében a magyarországi postai címét, illetve nem küldi el a nyertes Kódot tartalmazó Blokkot vagy a nyertes Rendelésszámhoz tartozó Számlát a fentiek szerint, vagy a küldött Blokk Kódja, a vonatkozó nyugtaszám, illetve a Számlához tartozó Rendelésszám nem egyezik a nyertes Pályázat szerinti adatokkal, úgy a nyertes Játékos Pályázata kizárásra kerül, és a Szervező, illetve Lebonyolító a meghatározott nyerő időpontokat követően (a nyerő időponthoz képest az azt követő második legközelebb álló időpontban) másodikként beküldött Pályázat beküldőjét nevezi ki nyertesnek.

A fenti 5 munkanapos visszaigazolási határidő (nyertes visszaigazolása) vonatkozásában a fenti e-mail címhez tartozó e-mail fiókba való érkezése irányadó, nem pedig az e-mail feladási, illetve elküldési dátuma. Szervező, illetve Lebonyolító a Játék tisztaságának ellenőrzése érdekében jogosult a nyertes Játékostól a nyertes Játékos által feltöltött összes Pályázathoz tartozó Blokkot vagy Számlát postai úton vagy személyes bemutatás útján, illetve Számla esetén e-mailben történő megküldés útján bekérni a Játék lezárását követő 90 (kilencven) napon belül. Amennyiben a Játékos nem tudja beküldeni, illetve bemutatni a Pályázatként feltöltött Blokk(ka)t, illetve Számlákat, vagy a Blokk Kódja, a vonatkozó nyugtaszám, illetve a Számlához tartozó Rendelésszám nem egyezik a nyertes Pályázat szerinti adatokkal, akkor a Játékos nem jogosult a nyereményre, és arra helyette a nyerő időponthoz képest az azt követő második legközelebb álló időpontban feltöltött Pályázatot benyújtó Játékos lesz jogosult, illetve a fődíj nyertese esetén a fődíjra a tartaléknyertes válik jogosulttá.

**6.3** A nyereményt a Szervező, illetve a Lebonyolító postai úton, a Játékos által az Értesítés visszaigazolása során megadott postai címére kézbesíti a Játék lezárásától számított **120 (százhusz) naptári napon belül**. A Szervező, illetve a Lebonyolító a nyeremény átadását kétszer kísérli meg. A nyertes Játékos köteles a nyereménye átvétele tekintetében a Szervezővel, illetve a Lebonyolítóval együttműködni. Ha együttműködési kötelezettségének a nyertes Játékos nem tesz eleget, és így a nyeremény átadása megghiúsul, úgy ezen körülmény a Szervező vagy Lebonyolító terhére nem róható fel. Amennyiben a nyertes nem tudja átvenni a nyereményt, úgy annak kézbesítését a futárszolgálat újból megkísérli (a fentiek szerint összesen két alkalommal). Amennyiben a nyertes Játékos a második kézbesítéskor sem veszi át a nyereményét, az visszaszállításra kerül a Lebonyolító irodájába: Human Telex Advertising Kft. (1036, Budapest, Lajos utca 74-76. V. emelet). Innentől kezdve a nyertesnek lehetősége van arra, hogy előzetesen egyeztetett időpontban, további 30 napon belül személyesen vagy meghatalmazottja útján (írásos meghatalmazással) átvegye a fenti helyszínen nyereményét. Amennyiben erre a fenti 30 napon belül sem kerül sor, úgy a nyertes elveszti jogosultságát a nyereményre, és arra a tartaléknyertes lesz jogosult.

**6.4** Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja a Játékból azt a Pályázatot, amelyre nézve az azt beküldő Játékos részére a nyereményt azért nem lehet átadni, mert a regisztrációkor, illetve a Pályázata feltöltésekor megadott vagy az Értesítés visszaigazolásában feltüntetett személyes adatok nem valósak, hiányosak vagy tévesek, vagy a Pályázatot beküldő Játékos egyéb okból nem felel meg a Játékszabályzatban írt személyi feltételeknek. Egyértelmű elírás, vagy korábban elírt, de a

fenti visszaigazolási határidőben korrigált kapcsolattartási adatok esetében (pl. a Játékos az értesítést követő visszaigazolást tartalmazó e-mailben véletlenül elírja a postai címét, azonban ezt a visszaigazolási határidőn belül egy újabb e-mailben korrigálja, és megadja helyes postai címét) azonban ezen korrekciót a Szervező vagy a Lebonyolító elfogadhatja, így a Szervező vagy a Lebonyolító ezirányú döntése hiányában ezen Pályázatok nem kerülnek kizárásra. A Játékos téves adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt és a Lebonyolítót semmilyen felelősség nem terheli.

**6.5 Tartaléknyertesek:** A tartaléknyertesek abban az esetben válnak jogosulttá a nyereményre, amennyiben a nyertes vagy a sorrendben előttük álló tartaléknyertes

- nem felel meg a jelen Játékszabályzatban írt személyi és/vagy egyéb feltételeknek, vagy írásban (ideértve: e-mailben küldött lemondást tartalmazó nyilatkozatot is) lemond a nyereményről, illetve a fentebb írtak szerinti 5 munkanapon belül nem nyilatkozik, illetve a Játékban megadott e-mail címen nem elérhető,
- nem tudja bizonyítani a nyereménye kapcsán nyertes Kód vagy Rendelésszám meglétét, amelyet a Lebonyolító/Szervező részére a fentiek szerint elküld, így kizárásra kerül.

A Szervező vagy a Lebonyolító a nyeremények tartaléknyertesait a Játékszabályzat 2.1. pontja szerint megadott e-mail címen értesíti **legkésőbb 10 (tíz) munkanapon belül**. Ha a tartaléknyertesek a fentiek ellenére nem értesülnek a nyertesség tényéről (például így sem értesülnek róla, illetve az e-mail fiókjukkal kapcsolatos probléma okán az Értesítést nem, vagy nem megfelelő időben, illetve módon kapják meg), azért a Szervezőt és/vagy a Lebonyolítót semmilyen felelősség nem terheli.

## **7. ADÓZÁS**

A nyereményekhez tartozó esetleges adófizetési kötelezettséget a Szervező viseli. Szervezőt a nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli, vele szemben Játékosok semmilyen további igényt nem érvényesíthetnek; a Szervező e tekintetben mindennemű felelősségét kizárja.

## **8. VEGYES RENDELKEZÉSEK**

**8.1** A Pályázatok hiányosságának/hibájának (pl. névelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése stb.) okán, illetve egyébként a Szervező, illetve Lebonyolító érdekkörén kívül eső okból történő nyeremények kézbesítésének lehetetlenüléséért vagy késedelméért, illetve a nyeremény kézbesítése során keletkezett károkért sem a Szervező, sem a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal, azért őket felelősség nem terheli.

**8.2** A Szervező nem ajánlja a Játékban való részvételt más személy e-mail címének megadásával. Amennyiben más személy e-mail címét adja meg a Játékos, úgy a Játékos köteles ezen e-mail cím megadása előtt az érintett hozzájárulását kérni, vagy más jogalapot megjelölni, illetve tájékoztatni az érintettet az e-mail cím megadásáról, jelen Játék kapcsán való felhasználásáról. A Játékkal kapcsolatos e-mail használat jogosulatlanságából, illetve más személy egyéb adatainak jogsértő megadásából fakadó esetleges károkkal vagy vitákkal kapcsolatban a Szervező, valamint a Lebonyolító mindennemű felelősségét teljes mértékben kizárja. A Játékos



által szolgáltatott valótlan, hiányos, megtévesztő, illetve téves adatokból származó esetleges károkért vagy jogvitákért a Szervezőt, valamint Lebonyolítót semminemű felelősség nem terheli.

- 8.3** Amennyiben a Játék a Szervező és a Lebonyolító minden ésszerű erőfeszítése ellenére sem bonyolítható le a tervek szerint, a Szervező jogosult arra, hogy előzetes bejelentés nélkül bármikor visszavonja, lezárja, módosítsa vagy felfüggeszse a Játék egy részét, vagy egészét.
- 8.4** A Szervezőnek és a Lebonyolítónak jogában áll felkérnie a résztvevőket a Játékszabályzat fenti 2.1. pontja szerint személyazonosságuk, illetve 18. életévük betöltésének, így a Játékban való részvételi jogosultság igazolására személyazonosító okmányuk (személyazonosító igazolvány vagy vezetői engedély vagy útlevél vagy lakcímkártya) bemutatásával a Lebonyolító irodájában (1036, Budapest, Lajos utca 74-76. V. emelet), előre egyeztetett időpontban. A vonatkozó okmányról másolat nem készül, azonban a megtekintés tényéről a Szervező vagy a Lebonyolító jogosult jegyzőkönyvet felvenni, és azt az Adatkezelési tájékoztatóban írtak szerint kezeli.
- 8.5** A Játéknak a játékos részvétellel, kapcsolódó Kódfeltöltéssel és sorsolásokkal kapcsolatos informatikai hátterét, valamint ezek lebonyolítását a Lebonyolító, mint Adatfeldolgozó végzi; ezekkel kapcsolatban kérdések, észrevételek, illetve esetleges panaszok az Adatkezelési tájékoztatóban írtak szerinti e-mail címre küldhetők.
- 8.6** A Szervező és a Lebonyolító minden erőfeszítést megtesz annak érdekében, hogy a Játék során technikai problémák ne forduljanak elő. A Szervező és a Lebonyolító nem vállal felelősséget a Játék kapcsán a részükre fel nem róható technikai problémák, rendszer- és szoftverhibák, késedelmek vagy egyéb olyan jellegű problémák miatt bekövetkező fennakadásokért, amelyek akadályozhatják a résztvevőket abban, hogy részt vegyenek a Játékban vagy felkeressék a Játék Weboldalát, illetve a Gyűjtőoldalt. Szervező és Lebonyolító kizárják a felelősségüket a Weboldal, illetve a Gyűjtőoldal rajtuk kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a Weboldal vagy a Gyűjtőoldal nem, vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesznek minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárják, illetve megszüntessék.
- 8.7** A Szervező és a Lebonyolító nem vonható felelősségre adatvesztésért abban az esetben, ha a résztvevő adatbevitel közben bezárja a böngészőablakot, vagy az oldalt futtató szerverekkel fennálló/hálózati kapcsolat (bármely okból kifolyólag) megszakad.
- 8.8** A részvételi szabályok bármilyen megsértése – akár a nyeremény átvételét követően is – a Játékból való kizárás következményét és esetleges jogi lépések megtételét vonja maga után. A Játékszabályzat megszegésével a Szervezőnek, illetve Lebonyolítónak okozott kárért a Játékos teljes körű felelősséget vállal. A Szervező döntése a kizárás kérdésében végleges és nem vitatható.
- 8.9** A Szervező és a Lebonyolító a nyereményekért minőségi felelősséget nem vállal, a nyertes ilyen igényét jogszabályi keretek között a nyeremény gyártójával, illetve forgalmazójával szemben érvényesítheti. Amennyiben a nyertes a nyereményét a jelen Játékszabályzatban jelölt határidőben nem veszi át, azt a továbbiakban a Szervezőtől, Lebonyolítótól nem követelheti.

- 8.10** A Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja a felelősségét minden, a Weboldalt és a Gyűjtőoldalt, illetve az azokat működtető szervert ért, számukra fel nem róható külső, ún. SQL támadások, illetve a telefonhálózatot ért támadások, meghibásodás esetére. Tehát amennyiben a Weboldalt, a Gyűjtőoldalt, illetve szervert vagy a kiszolgáló hálózatot ért támadás folytán a Játékosok téves rendszerüzeneteket kapnak a nyertes/nem nyertes státuszukat, stb. illetően, úgy ezen esetekre a Szervező, illetve a Lebonyolító semminemű felelősséget nem vállal, azonban lehetőségei szerint a Szervező, illetve a Lebonyolító az érintett Játékosokat értesíti (például: nyilvános hirdetményben a Gyűjtőoldalon, vagy ha a fenti esemény súlyossága indokolja, úgy e-mailben is).
- 8.11** Ha a Játékos adatfeltöltés közben bezárja a böngésző ablakot vagy, ha a kapcsolat (bármely okból) megszakad a kiszolgáló webhelyével, abban az esetben az adatok elvesztéséért a Szervező, illetve a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.
- 8.12** Az internetes oldal megnyitása adatforgalommal járhat, amelynek esetleges költsége a Játékosokat terheli, és a költség mértéke függhet az adott Játékos internetszolgáltatójától, a szolgáltatás díjcsomagjától és annak konstrukciójától, amelyre a Szervezőnek, illetve Lebonyolítónak kihatása nincs, illetve azokért felelősséget nem vállal.
- 8.13** Szervező, illetve Lebonyolító kizárja a felelősségét a Weboldal rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a Weboldal nem vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.
- 8.14** Szervező és Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal, illetve mindennemű kártérítési igényt kizár a Játékszabályzat 2.1. pontja szerinti adatok megadásával, illetve lépések elvégzésével, továbbá a Játékban való részvétellel kapcsolatban esetlegesen felmerülő, a Szervezőnek, illetve a Lebonyolítónak fel nem róható technikai hibákért (hardware- vagy software-hibák, lassú számítógép vagy internetkapcsolat/elérhetőség, internet szolgáltatók hibája, szerver-, vagy szolgáltatói hiba, az internetes oldal bármely okból történő részbeni vagy teljes elérhetetlensége, hálózati túlterheltség, engedély nélküli emberi vagy nem emberi beavatkozás a Játékba, így különösen, de nem kizárólagosan jogosulatlan hamisítás, számítógép-kalózkodás, lopás, vírus), továbbá kizár minden kártalanítási, kártérítési igényt a Játék során, a Játék esetleges hibáiból, hiányosságaiából, hibás működéséből, a Játék során bekövetkezett késésekből eredő vagy ahhoz kapcsolódó költségeikért, károkért, veszteségeikért.
- 8.15** A Szervező és a Lebonyolító nem vállal felelősséget és minden kártérítési igényt kizár a számukra fel nem róható, esetleges téves nyertestértesítés vagy a nyertesértesítés során történő téves nyereség megjelölés és az ebből fakadó valamennyi igény miatt.
- 8.16** Szervező fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely Játékos részéről bármilyen (pl. számítógépes) manipulációt, 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.
- 8.17** A Szervező fenntartja a jogot, hogy minden jelenlegi és jövőben szervezett játékból kizárják azt a Játékost, aki a Játék során bizonyítottan a Játék Weboldalának vagy

Gyűjtőoldalának feltörésével, robot vagy spam program használatával, vagy egyéb más csalásra lehetőséget adó módon kíván előnyhöz jutni.

**8.18** A Szervező és a Lebonyolító nem tehető felelőssé a Játék bármilyen félbeszakadásáért, ha annak oka vis maior (például: természeti katasztrófa, tüzeset, stb.) vagy más, a Szervező és/vagy a Lebonyolító hatáskörén kívüli ok.

**8.19** A Játékszabályzatra a magyar jog az irányadó.

**8.20** Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játékszabályzatot indokolt esetben bármikor megváltoztassa. Az erre vonatkozó tájékoztatást a Szervező, illetve a Lebonyolító a Játék egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi Weboldalon vagy a Gyűjtőoldalon.

**Budapest, 2024. február 1.**

**RB (Hygiene Home) Hungary  
Kft. Szervező**