



SEGÍTS OKOSAN! 2025 /1. online kvíz NYEREMÉNYJÁTÉK SZABÁLYZAT

Felhasználási feltételek

Jelen nyereményjáték-szabályzat (a továbbiakban: Szabályzat) a Kézenfogva Összefogás a Fogyatékosokért Alapítvány (rövid név: KézenFogva Alapítvány) (a továbbiakban: Szervező) által a meghirdetett „SEGÍTS OKOSAN! 2025/1.” online kvíz keretében meghirdetett Nyereményjátékra (továbbiakban Játék) vonatkozik.

A Szervező kijelenti, hogy az általa meghirdetett jelen Játék nem tartozik a szerencsejáték szervezéséről szóló 1991. évi XXXIV. törvény hatálya alá.

A Játék szervezője a Kézenfogva Összefogás a Fogyatékosokért Alapítvány és a Smart Target Kereskedelmi és Szolgáltató Korlátolt Felelősségű Társaság.

1. A Játékban résztvevő személyek

A Játékban részt vehet minden Internet-felhasználó természetes személy (továbbiakban: Játékos), aki 18. életévét betöltötte és belföldi magánszemély, valamint elfogadja jelen Szabályzat feltételeit. A Játékban való részvételhez szükséges, hogy a Játékos hozzájáruljon adatai közvetlen üzletszerzésre történő felhasználásához.

Amennyiben a nyertes cselekvőképességében korlátozott, úgy a nyereménnyel kapcsolatos érdemi ügyintézésre, valamint a nyeremény átvételére csak a törvényes képviselőjével együtt jogosult. Amennyiben a nyertes cselekvőképtelen, úgy nevében kizárólag törvényes képviselője járhat el. (Elvált szülők esetén a szülői felügyeleti jogot gyakorló szülő.)

A Játékban NEM vehetnek részt az alábbi személyek:

- A KézenFogva Alapítvány munkavállalói, megbízottjai, valamint azok közeli hozzátartozói (Ptk. 685. § b.);
- A Human Dialog Kft és a Smart Target Kft. munkavállalói, megbízottjai, valamint azok közeli hozzátartozói
- Egyéb, a lebonyolításban közvetlenül közreműködő cégek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai, valamint azok közeli hozzátartozói.

2. A Játék leírása

A Játékban az SEGÍTS OKOSAN! 2025/1. online kérdőívet 2025. március 3. és 2025. március 17. között kitöltők és adataikat a Játékban történő részvételhez megadó felhasználók vehetnek részt. A Játék leírása a kezenfogva.hu oldalon érhető el.

3. A Játék időtartama

Játék időtartama: a Játék 2025. március 3. 0:00-tól 2025. március 17. 24:00-ig tart.

Sorsolás időpontja: 2025. március 24. 11:00-kor, az 1126 Budapest, Tóth Lőrinc utca 31. szám alatt.

4. Jelentkezés a Játékra

A Játékban azok vehetnek részt, akik a játék időtartama alatt:

- Megadják adataikat az SEGÍTS OKOSAN! 2025/1. online kvíz kitöltése során.
- Megfelelnek az 1.-es pontban ismertetett feltételeknek

5. Nyeremények

Az alábbi nyereményeket sorsoljuk ki:

3 db 20.000 Ft értékű BOOKLINE elektronikus vásárlási utalvány.

A nyeremények nem átruházhatók, és pénzre, vagy bármely egyéb vagyoni értékkel bíró dologra, jogra, szolgáltatásra át nem válthatók. A nyereményre esetlegesen közvetlenül alkalmazandó személyi jövedelemadót és a nyereményekkel kapcsolatban közvetlenül felmerülő további adó vagy egyéb esetleges járulék megfizetése a nyertest terheli.

6. Sorsolás

A sorsolás egy véletlenszerűség elve alapján működő számítógépes programmal történik, 3 tagból álló sorsolási bizottság előtt, melyről hivatalos jegyzőkönyv készül. Nyeremenyenként 1 nyertest és 2 pótnyertest sorsolunk ki. (Összesen 3 nyertes és 6 pótnyertes)

7. Nyertesek értesítése

A nyerteseket minden esetben telefonon és e-mailben értesítjük.

Amennyiben az értesítést követő 7 naptári napon belül nem kapunk a kiértékelte nyertestől visszajelzést, úgy a nyertes helyére pótnyertes lép elő. A visszaigazolást követően az adminisztratív feladatok egy-két hónapig is elhúzódhatnak.

8. A nyeremények kézbesítése, átadása

A nyereményt e-mailben kézbesíti a Szervező, amint a nyereményről szóló értesítést követően a nyertes jelentkezik.

A Játékosok kötelesek együttműködni a nyeremények átvétele/igénybevétele érdekében. Amennyiben ennek nem tesznek eleget és a nyeremény átvétele meghiúsul, a nyeremény a továbbiakban nem vehető át, illetve nem vehető igénybe és a Játék szervezőjét semmilyen felelősség nem terheli.

9. Adatkezelés

A Játékosok a Játékban való részvétellel automatikusan és feltétel nélkül, önként hozzájárulnak ahhoz, hogy megadott adataik (név, e-mail cím, telefonszám) a KézenFogva Alapítvány és a Smart Target Kereskedelmi és Szolgáltató Korlátolt Felelősségű Társaság, mint adatkezelők adatbázisába kerüljenek és azokat minden további engedély és ellenszolgáltatás nélkül kezeljék a játék lebonyolításához, így különösen a nyeremények kisorsolása, a nyertesek értesítése, illetve a reklamációk kezelése céljából. Az adatszolgáltatás önkéntes, azonban a Játékos tudomásul veszi, hogy amennyiben nem adja meg a Játék lebonyolításához szükséges adatait, vagy amennyiben azok törlését kéri a nyeremény átadását megelőzően, az a Játékból való kizárásához vezet.

Tájékoztatjuk, hogy az adatkezelés jogalapja az Ön önkéntes adatkezeléshez való hozzájáruló nyilatkozata, amely a Játékra való regisztráció és jelen Szabályzat elfogadásával egyidejűleg megtörténik.

Azzal, hogy a Játékos regisztrál a Játékra, kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy önként megadott adatai a Szervezők adatbázisaiba bekerüljenek és azokat a Szervezők, – a Játékos esetleges tiltási nyilatkozatának kézhezvételéig – minden további ellenszolgáltatás és engedélyezés nélkül a jelen Játék

lebonyolítása, valamint saját marketing tevékenységük céljából, illetve a kutatás és közvetlen üzletszerzés célját szolgáló név és lakcímadatok kezeléséről szóló 1995. évi CXIX. törvényben meghatározott piackutatás és közvetlen üzletszerzés céljára a jövőben felhasználhassák. A Játékos e-mail címe és telefonszáma megadásával hozzájárul továbbá ahhoz, hogy a Szervezők a fent megjelölt célból elektronikus levelezés vagy azzal egyenértékű egyéni kommunikációs eszköz útján is elektronikus hírlevelet küldjenek a részére az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény rendelkezéseinek megfelelően.

A Szervezők a személyes adatokat az Adatvédelmi törvény rendelkezései szerint, bizalmasan kezelik a feliratkozótól kapott felhatalmazások keretei között.

Az adatkezelők által használt adatok vonatkozásában a Játékost megilleti a személyes adatok védelméről és a közérdekű adatok nyilvánosságáról szóló 1992. évi LXIII. törvény (Adatvédelmi törvény) 11-16/A. §-aiban meghatározott valamennyi jogosultság, esetleges jogérvényesítési igényét pedig bíróság előtt gyakorolhatja, valamint kérheti az adatvédelmi biztos segítségét is.<sup>[17]
[18]</sup>

A KézenFogva Alapítvány és a Smart Target Kereskedelmi és Szolgáltató Korlátolt Felelősségű Társaság a személyes adatokat az Adatvédelmi törvény rendelkezései szerint, bizalmasan kezeli a Játékosoktól kapott felhatalmazások keretei között.

10. Felelősségkizárás

A Játékosok az általuk tévesen szolgáltatott adatokból adódó valamennyi következményt maguk viselik. Értesítési, vagy szállítási késedelemért Szervező nem vállal felelősséget. Az adatok helytállóságát a Játékra történő jelentkezés során (vagy azt követően) a Szervezőnek nem áll módjában ellenőrizni. Ezzel kapcsolatban a felelősség és minden ezzel járó jogi és anyagi következmény minden esetben a Játékosokat terheli.

A Szervező a nyeremények hibáiért kizárja a felelősségét, kivéve, ha a felelősség kizárását a magyar jogszabályok kifejezett rendelkezéssel tiltják.

A Szervező kizár minden felelősséget bármilyen kártérítési, kártalanítási igényért a Játékokban való részvétel során, a Játék esetleges hibáiból, hiányosságaiból, hibás működéséből, a Játék során bekövetkezett késésekből eredő vagy ahhoz kapcsolódó költségekért, károkért, veszteségekért.

A Szervező nem vállal felelősséget azért, ha a Játék időtartama alatt a Játék, illetve a Játékot tartalmazó weboldal technikai okokból időszakosan nem érhető el.

11. Egyéb

A Játékos a Játékban történő részvétellel automatikusan elfogadja a jelen Szabályzatot.

A Játékban való részvétel és a regisztráció során megadott adatszolgáltatás önkéntes és megfelelő tájékoztatás birtokában történt.

Szervező a jelen részvételi szabályzat változtatásának a jogát fenntartja.

Budapest, 2025. február 27.