

## AZ „120 ÉVES SZÜLETÉSNAPO” ELNEVEZÉSŰ NYEREMÉNYJÁTÉK RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

### 1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

A Milka „120 ÉVES SZÜLETÉSNAPO” elnevezésű nyereményjáték (a „Játék”) szervezője a **Mondelez Europe Services GmbH Magyarországi Fióktelepe** (székhely: 1117 Budapest, Neumann János utca 1. E. ép. IV. em) („Szervező” „Adatkezelő”).

A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező által megbízott ügynökség, az **Ogilvy Group Zrt.** (székhely: 1065 Budapest, Nagymező utca 44. 6. emelet; e-mail cím: info@milkaszulinap.hu) („Lebonyolító” „Adatfeldolgozó”) látja el.

### 2. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

1. A Játék nyelve magyar. A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint érvényes hatósági személyazonosító okmánnal rendelkező, 18. életévét betöltött, a jelen részvételi-, és játékszabályzatban (a „**Játékszabályzat**”) meghatározott kizárt személyek körébe nem eső, cselekvőképes természetes személy (a „**Játékos**”) vehet részt, aki a Játék 3. pontban írt időtartama alatt

- ellátogat a **www.milkaszulinap.hu** weboldalra (a „**Weboldal**”) és
- megadja valós személyes adatait (teljes név, e-mail cím) (a „**Regisztráció**”), a megfelelő mező bejelölésével elfogadja a Játékszabályzatban írt valamennyi feltételt, és hozzájárul az adatainak a Játékkal összefüggő – a Játékszabályzatban írtak szerinti – kezeléséhez,
- vásárol bármely magyarországi üzletben, kiskereskedelmi forgalmazás keretében kapható, 1 db (egy darab) **bármilyen Milka csokoládét vagy Milka keksz terméket** (a „**Termék**”):
- A vásárlást/vásárlásokat követően a Regisztrációja alatt meglátogatja a Weboldalt és feltölti a vásárlását igazoló blokkon (a „**Blokk**”) szereplő AP kódot (a „**Kód**”).

(ezen lépések szerint megvalósított Regisztráció alatt feltöltött Kód: „**Pályázat**”).

**Egy Játékos tetszőleges számú Pályázatot nyújthat be a Játékba. Egy Blokk egy Kódot tartalmaz, független a vásárolt Termékek számától, így egy Blokk egyetlen Pályázatként regisztrálható kizárólag.**

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**, vásárlási időpontot (dátum, óra, perc) **tartalmazó tételes Blokkot**, tekintettel arra, hogy a kieső nyertes helyére új nyertes léphet a sorsolást követően a Játékszabályzatban foglaltak szerint. Nyertes Pályázat esetén a Lebonyolító részére a nyertes Játékos köteles e-mailen (szkennelve, fotózva) megküldeni a nyertes Pályázathoz tartozó Blokkot – Lebonyolító erre irányuló kérése esetén, pedig az összes Pályázatként benyújtott Blokkot - 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**, továbbá a Blokkon feltüntetett vásárlás időpontja a **3. pontban megjelölt időtartam alá esik.**

**Amennyiben a blokkon a Termék megnevezés helyett „gyűjtő” megnevezés szerepel, akkor a blokkot nem áll módunkban elfogadni.**

3. Amennyiben a Játékos nem tudja bemutatni a Pályázatként feltöltött nyertes Kódot tartalmazó Blokkot – Lebonyolító erre irányuló kérése esetén pedig a Pályázatként benyújtott összes Blokkot - , úgy Lebonyolító a Játékost kizárja a Játékból.
4. Azok a Pályázatok, amelyek a Játékszabályzatban leírt alaki és tartalmi előírásoknak nem felelnek meg, a Játékból automatikusan kizárásra, míg az érvényes Pályázatok számítógépes rögzítésre kerülnek.
5. A Lebonyolító a nem valós adatokat megadó résztvevőket kizárja a Játékból.
6. Egy Játékos, csak egy e-mailcímmel vehet részt a Játékban: kizárólag egy e-mail címmel regisztrálhat, és kizárólag arról az e-mailcímről jogosult Pályázatot feltölteni. Azon Játékost, aki az e-mailcímre vonatkozó jelen szabályt megszegi, Lebonyolító kizárja a Játékból.
7. 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.
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 (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 minden felelősségét kizárja.
9. A Pályázatok 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 a Játékból kizárja.
10. A Játékból ki vannak zárva a Szervező, a Mondelez Hungária Kft., a Mondelez Europe GmbH Magyarországi Fióktelepe, 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.
11. A Játékból kizárásra kerülnek azok a Játékosok, 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, 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.
12. Lebonyolító fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely Játékos részéről bármilyen (számítógépes) 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.

### **3. A JÁTÉK IDŐTARTAMA**

A Játék **2021. április 12. napján 00 óra 00 perc 00 másodperctől 2021. május 31. napján 23 óra 59 perc 59 másodpercig** tart azzal, hogy a Játékba a 2021. április 1. napján 00 óra 00 perc 00 másodpercet követően vásárolt Termékre vonatkozó Blokkon szereplő Kód már feltölthető.

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

#### 4. A JÁTÉK MENETE

1. A Játék során a Játékos feladata, hogy a Játék 3. pontban meghatározott időtartama során vásároljon valamely magyarországi üzletben a Játékszabályzat 2.1. pontjában rögzített minimum 1 db (egy darab) Terméket, szintén a Játék 3. pontjában meghatározott időtartam során elvégezze a Regisztrációt, majd a Blokkon található AP kódot és a vásárlás időpontját töltse fel a Weboldalra.

A Játékos őrizze meg az összes Pályázként feltöltött, a Termék vásárlását igazoló Blokkot, beleértve a nyertes Kódot tartalmazó Blokkot, 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.

#### 2. NAPI NYEREMÉNYEK („NYEREMÉNY”)

##### 4.2.1. Nyeremények nyerő időpontjai

- 2.1.1. Lebonyolító a Játék kezdő időpontját megelőzően **2021. március 29 napján 10 óra 00 perckor** – a 2000. Szentendre Petőfi u. 1. sz alatt az Adatkezelő irodájában közjegyző jelenlétében – a **Nyereményekre vonatkozóan a Játék teljes időtartamának tekintetében összesen 49 db (negyvenkilenc darab) napi nyerő időpontot sorsol ki úgy, hogy minden egyes játéknapra 1 (egy) nyerő időpont essen.**  
**Egy játéknap az aktuális nap 00:00:00 - 23:59:59 óra, perc, másodpercig tart.**
- 2.1.2. 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 2.1. pontban írtak szerint. Amennyiben több Játékos másodpercre azonos időpontban küld be érvényes Pályázatot, Lebonyolító azt a Játékost tekinti nyertesnek, akinek Pályázatát a számítógépes szerver sorrendben elsőként dolgozza fel.
- 2.1.3. 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.
- 2.1.4. Amennyiben a nyertes Játékos Pályázata a Játékszabályzatban meghatározott bármely okból kizárásra kerül, Lebonyolító a 4.2.1.1. pontban meghatározott napi nyerő időpontokat követően másodikként beküldött Pályázat beküldőjét választja nyertesnek az adott Nyeremény tekintetében.

##### 2.2. Napi Nyeremények

A Játék időtartama során minden Játék napon 1 db (egy darab) Nyeremény kerül kiosztásra. A megnyerhető Nyeremény:

- **120 000 Forint pénznyeremény**

**Egy Játékos összesen 5 db (öt darab) Nyereményre lehet jogosult.**  
**Amennyiben olyan Játékos Pályázata nyer, aki már megnyert 5 db (öt darab) Nyereményt, helyette az aktuális nyertes napi nyerő időpontot követően másodikként beküldött Pályázat beküldője lesz a nyertes az adott Nyeremény tekintetében.**

A Nyeremény más nyereményre át nem váltható, és másra át nem ruházható.

##### 4.2.3 Főnyeremény

Lebonyolító a Játék lezárultát követően **2021. június 4 napján 10 óra 00 perckor** – a 2000. Szentendre Petőfi u. 1. sz alatt az Adatkezelő irodájában közjegyző jelenlétében – a Főnyereményekre vonatkozóan az összes érvényes Pályázat közül 1 (egy) Nyertest sorsol.

A főnyeremény kisorsolása **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 sorsolás nem nyilvános.

Amennyiben a nyertes Játékos Pályázata a Játékszabályzatban meghatározott bármely okból kizárásra kerül, Lebonyolító tartaléknyertest sorsol.

A főnyeremény **1 200 000 Ft pénznyeremény**.

A főnyeremény más nyereményre át nem váltható, és másra át nem ruházható.

## 5. NYERTESEK ÉRTEŚÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

### 1. Értesítések:

- a nyertesek nevét Lebonyolító (a nyertesek fül alatt) a nyerő időponttal érintett napot követő 48 órán belül közzéteszi a Weboldalon (teljes név, nyertesség ténye);
- a nyertes Játékost, Lebonyolító a Regisztráció során megadott e-mail címre küldött elektronikus üzenetben (e-mailben) is értesíti a nyertesség megállapítását követő 48 órán belül („**Értesítés**”);

### 2. A nyertes Játékos a **milkaszulinap@ogilvy.com** e-mail címen köteles az **Értesítés** kézhezvételét követő **5 (öt) munkanapon belül visszaigazolni az Értesítést**, benne elküldeni a nyertes Kódot tartalmazó **Blokkot** (fotózva, vagy szkennelve), és megadni a bankszámlaszámát, amelyen a pénznyeremény jóváírását kéri. Amennyiben a nyertes a fenti határidőn belül az **Értesítést** nem igazolja vissza, vagy nem, vagy hibásan adja meg bankszámlaszámát, vagy nem küldi el a nyertes Kódot tartalmazó **Blokkot** fotózva vagy szkennelve, úgy a nyertes Játékos Pályázata minden további értesítés nélkül, automatikusan kizárásra kerül, és Lebonyolító a meghatározott nyerő időpontokat követően másodikként beküldött Pályázat beküldőjét nevezi ki nyertesnek.

A fenti időtartam vonatkozásában a küldemény e-mailcíme érkezése irányadó, nem annak feladási dátuma. Lebonyolító bármilyen okból kifolyólag jogosult a nyertes Játékostól a nyertes Játékos által feltöltött összes Pályázathoz tartozó **Blokkot** postai úton bekérni a Játék lezárását követő **90 (kilencven) napig**. Amennyiben a Játékos nem tudja beküldeni a Pályázatként feltöltött **Blokkokat**, illetve a nyertes Kódhoz tartozó **Blokkot**, akkor eszik a Nyereményétől és az a nyerő időponthoz képest az azt követő második legközelebb álló időpontban feltöltött Pályázat Játékosára száll át.

- ### 3. A Nyereményt a Lebonyolító postai úton, a Játékos által az Értesítés visszaigazolása során megadott címére kézbesíti a Játék lezárásától számított 90 (kilencven) naptári napon belül. A Lebonyolító a Nyeremény átadását kétszer kíséri meg. A nyertes Játékos köteles a Nyeremények átvétele tekintetében a Lebonyolítóval együttműködni, továbbá a Nyeremény átvétele előtt köteles igazolni, hogy 18. életévét betöltötte. 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 kizárást követően a Nyeremény átvételére újabb lehetőséget nem tud biztosítani
- ### 4. Lebonyolító kizárja a Játékból azt a Pályázatot, amelyre nézve az azt beküldő Játékos részére a Nyereményt azért nem lehet 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 Játékszabályzatban írt személyi feltételeknek. A Játékos téves adatszolgáltatásából 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, SZEMÉLYHEZ FŰZŐDŐ JOGOK

1. A Játékban történő részvétellel kapcsolatos adatszolgáltatás önkéntes, a Játékos szabadon adott hozzájárulásán alapul. A Játékos bármikor kérheti az adatai törlését a jelen pontban megadott elérhetőségeken, de ez nem érinti az azt megelőző jogszerű adatkezelést. Azok, akik a Játékban részt vesznek, tudomásul veszik és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy
  - a) Szervező, mint Adatkezelő és Lebonyolító, mint Adatfeldolgozó a megadott személyes adataikat a Játékkal összefüggésben, a Játék időtartama alatt az alábbi célokból kezelje, illetve feldolgozza:  
teljes név: Játékos azonosítása, Regisztráció, és Nyeremény elküldése céljából;  
e-mail cím: Játékos azonosítása, Regisztráció a Játékos értesítése a Nyereményről, és a Nyeremény átadása során szükséges kommunikáció céljából;  
bankszámlaszám: Nyeremény elküldése céljából;  
blokkon szereplő bármilyen más adat, vásárlási tétel: nyertesség igazolás céljából.
  - b) Szervező, mint Adatkezelő, a nyertes Játékos nevét és a nyertesség tényét a [www.milkaszulinap.hu](http://www.milkaszulinap.hu) Weboldalon nyilvánosságra hozza az alábbi célból: nyertes Játékos biztos tájékoztatása a nyertességéről, amellyel elkerülhető az, hogy a Játékos azért nem értesül a nyertességéről, mert a levelezőrendszere levélszemét (spam) vagy promóció, esetleg egyéb almappákba helyezi el az Értesítést;
  - c) részvételükkel minden tekintetben, kifejezetten elfogadják a Játékszabályzat minden rendelkezését.

A megadott adatok kezelője a Szervező. Az adatok feldolgozását a Szervező megbízásából a Lebonyolító végzi, mint Adatfeldolgozó.

#### Adattovábbítás és adatok megismerése:

A személyes adatokat a Szervező, mint Adatkezelő, a Lebonyolító, mint Adatfeldolgozó, és a Játékosokkal való kapcsolattartás céljából a PMS Master Solutions Kft.-al (cím: 1136 Budapest, Pannónia utca 13. földszint 5.; email cím: [office@pmssolutions.hu](mailto:office@pmssolutions.hu); weboldal: [www.pmssolutions.hu](http://www.pmssolutions.hu); telefon: +36 26 310 684) adatfeldolgozó ismerik meg.

A Játékosok Játék céljából kezelt adatait az Adatkezelő a Játék lezárását követő 90 (kilencven) napig kezeli és őrzi, ezen időpont elteltét követően bármely külön értesítés nélkül törli a nyilvántartásából.

Adatkezelő a Játék lezárását követő 90 (kilencven) nap eltelté előtt az alábbi esetekben törli a Játékos adatait:

- a Nyereményt a nyertes Játékos igazoltan átvette;
- a Játékos a 90 (kilencven) nap letelte előtt kéri az adatai törlését.

Adatkezelő az első esetben az igazolt átvételt követően, míg a második esetben a törlés iránti kérelem beérkezését követően törli a Játékos adatait.

Adatfeldolgozó az adatokhoz az Adatkezelő adatkezelési ideje alatt fér hozzá.

A személyes adatok Lebonyolító telephelyén 1065 Budapest, Nagymező utca 44. 6. emelet cím alatt kerülnek elektronikus alapú tárolásra, Lebonyolító szerverén.

2. Szervező szavatolja, hogy az adatkezelés mindenben a hatályos jogszabályi rendelkezések megtartásával történik.

A Szervező, mint Adatkezelő lehetőséget biztosít a Játékosnak arra, hogy tájékoztatást kérjen személyes adatai kezeléséről (hozzáférés joga), kérje azok törlését, helyesbítését az alábbi címeken: Ogilvy Group Zrt.:1065 Budapest, Nagymező utca 44. 6. emelet; e-mail: [milkaszulinap@ogilvy.com](mailto:milkaszulinap@ogilvy.com). Ezen kívül a Játékost megilleti a kezelt adatok kezelésére vonatkozó korlátozás joga is. A Játékos a tájékoztatáshoz, adatainak törléséhez, helyesbítéséhez és a kezelt adatok kezelésére vonatkozó korlátozáshoz való jogát a vonatkozó jogszabályi rendelkezések szerint gyakorolhatja. A Játékos az adatkezeléssel összefüggő panaszok, illetve jogainak megsértése esetén jogosult a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóság vizsgálatát kezdeményezni, illetve bírósághoz fordulni. Az Adatkezelő és az Adatfeldolgozó az adatkezelés során a vonatkozó jogszabályi előírások betartásával járnak el:

- Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóságnál (cím: 1055 Budapest, Falk Miksa utca 9-11.; postai cím: 1363 Budapest, Pf.: 9.; e-mail: [ugyfelszolgalat@naih.hu](mailto:ugyfelszolgalat@naih.hu); URL: <http://naih.hu>; telefon: +36 (1) 391 1400; fax: +36 (1) 391 1410; koordináták: É 47°30'36.8"; K

19°02'54.2")

- bíróságnál (a Polgári Perrendtartásról szóló 2016. évi CXXX. tv. illetékesség és hatáskör szabályai szerint a per tárgyatól és a pertárgyértéktől függően az alperesi székhelyhez igazodó törvényszék vagy járás-, illetve kerületi bíróság előtt, vagy **az Infotv. 23.§ (3) bek. alapján az érintett – választása szerint – a lakóhelye vagy tartózkodási helye szerint illetékes törvényszék előtt is jogosult a pert megindítani).**

#### Játékosok adatkezeléssel kapcsolatos jogai:

- Hozzáférés (tájékoztatás): a Játékos jogosult arra, hogy tájékoztatást kérjen, a vele kapcsolatosan folytatott adatkezelésről, annak céljáról, a kezelt adatokról, kezelt adatok esetleges továbbításáról, adatkezelés idejéről, a Játékos jogairól, az adatkezeléssel szembeni jogorvoslati lehetőségről, az adatok forrásáról, történik-e harmadik ország vagy nemzetközi szervezet részére adattovábbítás és kérheti az adatai másolatát is.
- Helyesbítés: a Játékos kérheti a helytelen adatainak a helyesbítését.
- Törlés (illetve elfeledtetés): a Játékos kérheti adatainak törlését, ha már nincs szükség rájuk abból a célból, amelyből azokat gyűjtötték, a Játékos visszavonja a hozzájárulását, tiltakozik az adatkezelés ellen, illetve jogellenes adatkezelés esetén. Az elfeledtetéshez való jog a nyilvánosságra hozott adatok törlésével kapcsolatos Adatkezelői intézkedést jelenti.
- Korlátozás: korlátozás esetén a tároláson kívül csak a Játékos hozzájárulásával vagy jogi igények előterjesztéséhez, védelméhez, vagy fontos közérdekből lehet kezelni az adatokat. A korlátozással érintett adatok a korlátozás ideje alatt nem kerülnek törlésre. Adatkezelés korlátozásának tipikus esetei: korlátozás arra az időre, amíg helyesbítési kérelmet, vagy Adatkezelő, illetve harmadik személy jogos érdekében történő adatkezelés esetén (ilyen adatkezelést Adatkezelő nem folytat a Játék során) a Játékos általi adatkezelés elleni tiltakozás iránti kérelmet Adatkezelő elbírálja, teljesíti; olyan adatkezelés esetén, ami ugyan jogellenes, de a Játékos nem szeretné az adatok törlését; Adatkezelőnek nincs már szüksége az adatokra azon célból, amiből gyűjtötte, de a Játékosnak jogi igényének előterjesztése, érvényesítése, védelme miatt szüksége van rá.
- Adathordozhatóság: a Játékos hozzájárulása alapján automatizált módon (gépi) kezelt adatok tekintetében kérhető az adatok adatkezelők közötti közvetlen továbbítása, illetve a Játékos részére történő kiadása.

A Szervező és Lebonyolító gondoskodik a Játékosok személyes adatainak biztonságáról és megteszi azokat a technikai és szervezési intézkedéseket, valamint kialakítja azokat az eljárási szabályokat, amelyek a Játékosok személyes adatai megfelelő védelmének biztosításához szükségesek. A Szervező és Lebonyolító a személyes adatokat bizalmasan kezeli, adatkezelési alapelvei összhangban vannak az adatvédelemmel kapcsolatos hatályos jogszabályokkal, különösen az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény (**Infotv.**), és az információs önrendelkezési jognak és az adatbiztonság követelményeinek érvényesülését az Európai Parlament és a Tanács (EU) a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK rendelet hatályon kívül helyezéséről szóló 2016/679 rendeletével (2016. április 27.) (**GDPR**).

3. Az adatszolgáltatás elmaradásának következménye, hogy a Játékos a Játékban nem tud részt venni. A Játékos tudomásul veszi, hogy a Játékból való kizáráshoz vezet, ha a Játék lebonyolításához szükséges adatok törlését a Nyeremény átadása előtt kérelmezi, a Nyeremény kézbesítése, átadása az adatok kezelése nélkül lehetetlen.

## **8. VEGYES RENDELKEZÉSEK**

- 8.1. A Pályázatok hiányosságának/hibájának (pl. névelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése stb.) okán, illetve egyébként a Szervező, Lebonyolító érdekkörén kívül eső okból történő Nyeremények kézbesítésének elmaradásáért, lehetetlenüléseért 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 Nyereményekért 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. A Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja a felelősségét minden, a Weboldalt, illetve az azt működtető szervert ért külső, ún. SQL támadások, illetve a telefonhálózatot ért támadások, meghibásodás estére. Tehát amennyiben a Weboldalt, illetve szervert vagy a kiszolgáló hálózatot ért támadás folytán a Játékosok téves rendszerüzeneteket kapnak Nyereményeiket, a nyertes/nem nyertes státuszukat, stb. illetően, úgy ezen esetekre a Szervező, illetve a Lebonyolító semminemű felelősséget nem vállal.
- 8.4. Ha a Játékos adatfeltöltés vagy Játék 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.
- 8.5. Szervező, illetve Lebonyolító kizárja a felelősségét a Weboldal 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 Weboldalon.

**Budapest, 2021.04.09**

**Mondelez Europe Services GmbH Magyarországi Fióktelepe**  
Szervező