

DIGITÁLIS SZIMAT KVÍZ 2020 JÁTÉKSZABÁLYZATA

1. A játékszervező

A **Digitális Szimat Kvíz 2020 online ismeretterjesztő vetélkedő** (a továbbiakban: "Játék") szervezője a PÉNZ7 társszervezője, a **Magyar Bankszövetség** (székhely: 1051 Budapest, József nádor tér 5-6.), a továbbiakban: "Szervező". A Játékhoz kapcsolódó adatkezelést a Szervező, mint adatkezelő és adatfeldolgozó végzi. A Játék nyereményeinek átadását egy döntő keretében szintén Szervező szervezi.

2. Kik vehetnek részt a játékban?

2.1 A Játékban részt vehet minden, 13. életévét már, és a 21. életévét még nem betöltött devizabelföldi, tanulói jogviszonnyal, magyar lakcímmel és a magyar hatóságok által kiállított érvényes személyazonosító igazolvánnyal rendelkező, a 2.2. pontban meghatározott személyek körébe nem eső természetes személy (a továbbiakban: "Játékos"), aki a Játék időtartama alatt

- 4.1. pontban írtaknak megfelelően teljesíti a meghirdetett feladatot.

2.2.

Cselekvőképtelen, azaz 14 év alatti kiskorú Játékos, valamint korlátozottan cselekvőképés, vagyis 14. életévét már betöltött kiskorú Játékos esetén **a játékban való részvételéhez szükséges a törvényes képviselő hozzájáruló nyilatkozata**, amelyben a törvényes képviselő megadja a Játékban való részvételhez szükséges, a kiskorú játékos személyi adatainak (a Játékos vezeték- és keresztnéve, valamint e-mail címe), valamint a Játékosnak a <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=0a7d0840-36f3-4c0f-b698-3bb795af0ff9> oldalon adott válaszainak a jelen Játékszabályzatban meghatározottak szerinti kezelésére vonatkozó hozzájárulást, valamint elfogadja a Játékszabályzatot és ezen nyilatkozatot **a Játékszabályzat 4.1. pontjában rögzített e-mail címre az elért eredmény pontszámáról készített a Játékszabályzat 4.1. pontjában meghatározottak szerinti fényképpel, illetve Játékszabályzat 4.1. pontjában meghatározottak szerinti képernyőképpel együtt megküldi.**

A Játékos akkor vesz részt a Játékban, ha a jelen Játékszabályzat 4.1. pontjában meghatározott e-mail címre a Játékszabályzat 4.1. pontjában foglaltak szerint az elért eredmény pontszámáról fényképet, illetve képernyőképet, továbbá cselekvőképtelen, azaz 14 év alatti kiskorú Játékos, valamint korlátozottan cselekvőképés, vagyis 14. életévét már betöltött kiskorú Játékos esetén a törvényes képviselő fentiek szerinti hozzájáruló nyilatkozatát, 18. életévét betöltött cselekvőképés Játékos esetén a saját nevében tett hozzájáruló nyilatkozatát (amelyben hozzájárul a személyes adatainak a jelen Játékszabályzat szerint való kezeléséhez, továbbá elfogadja a játékszabályzatot) megküldi.

2.3. A Játékban nem vehetnek részt a Szervező, illetve a Játék szervezésében, vagy lebonyolításában közreműködő szervezetek, ezek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, vagy velük munkavégzésre irányuló egyéb jogviszonyban állók, és mindezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bek. 2. pontjában meghatározott hozzátartozói.

3. A Játék időtartama:

A Játék **2020. március 2. (hétfő) 00 óra 00 perctől 2020. március 14. (szombat) napja 24 óra 00 percéig és napjáig tart.**

4. A Játék menete

4.1. A Játékban a Játékos az alábbiak szerint vehet részt:

- A Játékban való részvételhez a Játékos a <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=0a7d0840-36f3-4c0f-b698-3bb795af0ff9> oldalt felkeresi, majd az ott található kérdéssort tartalmazó kvízt elindítja és arra válaszokat ad.
- **A Játékot több Játékos is játszhatja egyszerre szórakozás, vagy saját tudásuk tesztelése céljából.**
- **FONTOS! A Játékot 1 (egy) Játékos játssza abban az esetben, ha célja a döntőbe jutás, és a nyeremények elérése, az alábbiak szerint:**
- **Becenév (Nickname) helyett a teljes nevét kell megadnia a Játékosnak** (maximum 14 karakter): Vezetéknév Ker. ... Ha a keresztnév nem fér ki, akkor a 14. karakterbe pontot kell tenni és a Játékot követően beküldött e-mail aláírásában a teljes nevet mindenképpen kiírni.
- **A Játék végén a Játékos e-mailt küld a Szervezőnek az info@penz7.hu e-mailcímre, amelyhez csatolja a 2.2. szerinti nyilatkozatot és az elért eredmény pontszámáról készített fényképet, illetve képernyőképet, amelyen neve és az elért eredmény pontszáma is jól olvasható.**
- **Az email tárgymezőjében a „Digitális Szimat Kvíz 2020” szerepeljen.**
- A Játékos a Játék időtartama alatt 50 (ötven) kérdésből álló kérdéssort válaszol meg legjobb tudása szerint, minél gyorsabban.
- **FONTOS! A teljes nevüket csak azok adják meg, akik a döntőbe jutásért játszanak (ld. Játékszabályzat 2. pont) és elért eredményükről készített fényképet akarnak beküldeni.**
- A Játék során amennyiben a Játékos a kérdések mindegyikére nem ad helyes választ, a kérdéssor kitöltését nem kezdheti újra, illetve Szervező már nem veszi figyelembe a többszöri alkalommal elért eredmények beküldött pontszámait.
- **Egy teljes névvel ÉS egy e-mailcímről beküldött eredmény pontszámát veszi a Szervező figyelembe.**
- A kérdéssora választ adni a jelen szabályzatban meghirdetett játékidő végéig lehet.

- A Játékosokat a Játékszabályzat feltételeinek teljesítése végett a Szervező megvizsgálhatja, és amennyiben azok, illetve az azokat beküldő Játékos bármely okból nem felel meg a Játékszabályzat feltételeinek, úgy az érintett Játékost a Játékból kizárhatja.
- 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.
- Amennyiben a Játékos jelen 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.
- **Szervező a nem valós adatokat megadó résztvevőket kizárhatja a Játékból, eredményeiket figyelmen kívül hagyja. Azon játékosok akik nem csatolják az eredményükhöz a 2.2. szerinti nyilatkozatot, vagy azt nem megfelelően töltik ki nem vehetnek részt a játékban, a Szervező ezen játékosok jelentkezését figyelmen kívül hagyja.**
- A Játékos téves vagy nem megfelelő adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli.
- A Játék online felületével, kapcsolódó funkciókból és használatukból, illetve internet rendelkezésre állásból és más technikai paraméterekből és -eszközökből fakadó vitákkal kapcsolatban a Szervező mindennemű felelőssége kizárt, amit a Játékos tudomásul vesz.

4.2. A Digitális Szimat Kvíz Döntő ("Döntő") Játékosainak kiválasztása:

- A Játékban megjelenő kérdéssorra válaszoló, a nevüket és az eredményükről fényképet beküldők közül az első 10 (tíz) legmagasabb pontszámot elérő Játékos automatikusan döntőssé válik.
- **A legjobb eredményt elérő 10 (tíz) Játékos kap e-mail értesítést 2020. március 20-áig, ami a meghívót is tartalmazza a Döntőre. Azonos eredményt elérő játékosok közül az kap meghívást, aki 4.1. pontban meghatározottak szerint időben előbb küldte be az eredményeit.**
- A meghívó kiküldést követően haladéktalanul, de legfeljebb 24 órán belül köteles a Játékos válaszemailben visszajelezni.
- Amennyiben a Döntőbe meghívást kapott Játékos ezt elmulasztja, úgy "nem elérhető"-nek minősül, és kizárásra kerül a Játékból és az eredmények alapján a következő Játékos kerül értesítésre.
- A Döntő időpontja: **2020. április 7.**
- A Döntő budapesti helyszíne: **Citibank Fusion Center** – biztonsági, ill. etikus hackerközpont

- A Szervező a nyertesek kiértékeléséig zárhatja ki a Játékból azt a Játékost, aki nem felel meg a Játékszabályban rögzített feltételeknek.
- Szervező szintén kizárhatja a Játékból azt a Játékost, aki a Játékszabály 4.3. pontjában foglaltak értelmében nem elérhető.
- A 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.
- **A Játékban való részvétellel a Játékos tudomásul veszi, hogy a Játék tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ezáltal ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőn kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizár.**
- A Játékos köteles együttműködni a Döntő sikeres megvalósítása érdekében.
- Amennyiben ennek nem tesz eleget, és nem jelenik meg, a nyeresége a továbbiakban nem vehető át és a Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli ezzel kapcsolatban. Szervező nem tudja figyelembe venni a Játékos akadályoztatását sem betegség, sem egyéb ok esetén sem. Szervező az akadályoztatásból fakadó mindennemű felelősséget kizár.

4.3. Digitális Szimat Kvíz Döntő eredményhirdetése:

- A Döntőbe meghívást kapott Játékos 9 (kilenc) társával együtt valós időben, kvízzátékkal méri össze tudását. Utazás egyénileg megoldott. Szervező nem biztosít sem utazási, sem pedig szállítási költséget, ezekről a résztvevő Játékosos saját maguk gondoskodnak.
- Minden Döntőbe jutott Játékos gazdagabb lesz egy világszinten elismert, legkorszerűbb berendezésekkel felszerelt etikus hacker központ körbevezetéssel, ahol megtekinthetik a „jó hackerek” napi tevékenységét és munkájuk filmekbe illő körülményeit. Ha a körbevezetésen részt vevő Játékos a körbevezetés során kárt okoz, vagy egyéb jogszabályba ütköző magatartás tanúsít, úgy azért saját maga, illetve kiskorú esetén annak törvényes képviselője tartozik felelősséggel.
- Minden Döntőbe jutott Játékos részt vehet az **OTP Fáy András Alapítvány** ismeretterjesztő játékos foglalkozásán.
- Az eredményhirdetés alkalmával, minden döntőbe jutott Játékos gazdagabb lesz a **Mastercard PlayIT Show Budapest 2020**, számítógépes élmény- és játékkiallításra szóló **páros VIP belépővel**. Utazás egyénileg megoldott. A Szervező nem biztosít sem utazási, sem pedig szállítási költséget, ezekről a résztvevő Játékosos saját maguk gondoskodnak.

- A Mastercard felajánlásából a **legjobb Játékos** továbbá egy **Samsung 9.7" Galaxy Tab S3 32GB LTE Wifi Tablet**et kap tehetsége elismerésül cserébe.

5. Személyi jövedelemadó, költségek

A Szervező vállalja, hogy amennyiben felmerül adó- vagy egyéb járulékfizetési kötelezettség a nyereményekkel kapcsolatban, úgy a Szervező a nyertesek nevében kifizeti 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, utazási, szállási költség, illetve minden kapcsolódó költség megtérítését a Szervező nem vállalja, arról a Játékosok saját maguk gondoskodnak.

6. Adatvédelmi rendelkezések

A Szervező kiemelten fontosnak tartja a Játékban részt vevő természetes személyek, mint adatkezeléssel érintettek információs önrendelkezési joga tiszteletben tartását, továbbá személyes adataik védelmét.

A Játékban való részvétellel a Játékban részt vevő természetes személy önkéntes és kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy a Szervező az alábbi adatait, az alábbi célra és jogalapon kezelje:

| Adat típus: | Cél: | Jogalap: | Időtartam: |
|--|--|------------------------------------|--|
| Játékban részt vevő természetes személy neve, e-mail címe. | <ul style="list-style-type: none"> - Játékban részt vevő azonosítása, - Játékban való részvétel, - Nyeremény átadása, - Játékban részt vevő értesítése, - egyéb jogszabályi kötelezettségek teljesítése | az érintett önkéntes hozzájárulása | A 2020. április 7-et (azaz a döntő napját) követő 7 (hét) nap. |
| Játékban részt vevő nagykorú természetes személy, valamint kiskorú természetes törvényes képviselőjének neve, születési helye és időpontja, továbbá lakcíme. | <ul style="list-style-type: none"> - egyéb jogszabályi kötelezettségek teljesítése, - Játékban való részvétel, | az érintett önkéntes hozzájárulása | A 2020. április 7-et (azaz a döntő napját) követő 7 (hét) nap. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>A videó-és képfelvételek készítése, interjú adásáról videó- és képfelvételek készítése:</p> | <ul style="list-style-type: none"> - a döntő megörökítése, publikálása sajtó valamint közösségi média felületeken és a szervezők saját kommunikációs csatornáin. - interjú készítése, megörökítése, publikálása sajtó valamint közösségi média felületeken és a szervezők saját kommunikációs csatornáin | <p>az érintett önkéntes hozzájárulása</p> | <p>Digitális Szimat Kvíz 2020 online ismeretterjesztő vetélkedőig, annak döntőjéig, valamint az ehhez kapcsolódó és ezt követő promóciós időszak végéig.</p> |
| <p>Nyertes játékosok neve, lakcíme adóazonosító jele vagy adószáma</p> | <ul style="list-style-type: none"> - jogszabályi kötelezettségek teljesítése - Nyeremény kézbesítése/átadása | <p>jogi kötelezettség teljesítése, az adózás rendjéről szóló 2003. évi XCII. törvény, a számvitelről szóló 2000. évi C. törvény, a személyi jövedelemadóról szóló 1995. évi CXVII. törvény alapján</p> | <p>8 év</p> |

A Játékban részt vevő természetes személy bármikor kérheti a Társaságtól, hogy tájékoztassa őt a személyes adatainak kezeléséről. A tájékoztatásra, helyesbítésre, törlésre vonatkozó bejelentéseket és kérelmeket az alábbi elérhetőségeken teheti meg a Játékban részt vevő, valamint annak törvényes képviselője, mint adatkezeléssel érintett természetes személy:

Magyar Bankszövetség

székhely: 1051 Budapest, József nádor tér 5-6.

info@penz7.hu

A Játékosok jogosultak személyes adataik az adatvédelmi jogszabályokba ütköző kezelésével kapcsolatosan bírósághoz fordulni. Bírósághoz fordulás esetén pert az Érintett lakóhelye, vagy tartózkodási helye szerinti törvényszék előtt kell megindítani.

Szervező tájékoztatja a Játékost, hogy a Játékos az adatkezelő, illetve a megbízásából vagy rendelkezése alapján eljáró adatfeldolgozó által kezelt személyes adatok helyesbítésére, törlésére vagy ezen adatok kezelésének korlátozására vonatkozó jogát a Hatóság közreműködésével is gyakorolhatja.

A Játékos a személyes adatok kezelésével kapcsolatos jogai megsértése miatt a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatósághoz is fordulhat jogorvoslatért, vagy a fentiekben részletezett módon az illetékes bíróság előtt pert indíthat.

A Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóságot a Játékos az alábbi elérhetőségeken érheti el:

- cím: 1125 Budapest, Szilágyi Erzsébet fasor 22/c
- postacím: 1530 Budapest, Pf.: 5.
- telefon: +36 (1) 391-1400 • fax: +36 (1) 391-1410
- e-mail: ugyfelszolgalat@naih.hu
- honlap: www.naih.hu

7. Vegyes rendelkezések

A Szervező, illetve annak vezetői 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/forgalmazójával szemben érvényesítheti.

A Szervező nem oszt szét a jelen Játékszabályzatban felsorolt nyereményen túlmenő egyéb nyereményt és legfeljebb annyi nyereményt (ide nem értve a „vis maior” esetét) oszt ki, amennyi a jelen Játékszabályzat 4. pontjában szerepel.

A Szervező kizárja a felelősségét minden az kahoot.com oldalt, illetve az azt kezelő szervereket ért külső, ún. SQL támadások, meghibásodás estére.

Tehát amennyiben a kiszolgáló hálózatot ért támadás folytán a Játékos téves üzeneteket kap, úgy ezen esetekre a Szervező semminemű felelősséget nem vállal.

Szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen Játékszabályzatot bármikor megváltoztathatja vagy visszavonja úgy, hogy a módosított szabályzatot közzéteszi a Játék weboldalán:

<https://www.penz7.hu/penz7-digitalis-szimat-kviz.cshtml>

A Szervező fenntartja a jogot, hogy amennyiben csalás gyanúja merül fel bármely Játékoskal kapcsolatban, annak kivizsgálásához információt kérjen a Játékostól, illetve felfüggeszse, vagy kizárja a Játékost a Játékból. A tisztességtelen magatartást tanúsító Játékosok kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek okoztak.

A Játékszabályban nem szabályozott minden egyéb kérdésre a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény, és az Info tv. vonatkozó §-ai irányadóak.