

JÁTÉKSZABÁLYZAT

I. A nyeremény szervezője

Az „BAY KUTATÓKÉPZŐ nyereményjáték” (a továbbiakban: "Játék") szervezője a Bay Zoltán Alkalmazott Kutatási Közhasznú Nonprofit Kft. (Cg. 01-09-968419; adószám: 23497980-2-43; székhely: 1116 Budapest, Kondorfa u. 1.), a továbbiakban: "Szervező". A Játékhoz kapcsolódó adatkezelést a Szervező, mint adatkezelő (a továbbiakban: "Adatkezelő"), a Játék lebonyolításához kapcsolódó arculat-tervezést, valamint a Játék során kezelt adatok feldolgozását önmaga végzi. A nyereményjátékhoz kapcsolódó üzemeltetői feladatok, valamint további adatfeldolgozó feladatok ellátását is önmaga szervezi, a Játék nyereményeinek eljuttatásával párhuzamosan.

2. Kik vehetnek részt a játékban?

2.1 A Játékban részt vehet minden, 12-18. életévét betöltött devizabelföldi, 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. Játékos a részvétellel kifejezetten elfogadja a jelen játékszabályzatban ("Játékszabályzat") meghatározott valamennyi feltételt, és hozzájárul ahhoz, hogy a Szervező nyertesség esetén teljes nevét, e-mail címét, születési idejét, telefonszámát az adott Játékkal összefüggésben az Adatkezelési Szabályzatban, valamint az Adatvédelmi tájékoztatóban írtak szerint kezelje, továbbá Játékos a részvétellel kifejezetten hozzájárul ahhoz, hogy Szervező az www.bayzoltan.hu oldalon adott válaszait, illetve adatait a jelen Játékszabályzatban, valamint az Adatkezelési Szabályzatban, valamint az Adatvédelmi tájékoztatóban írtak szerint felhasználja.

2.2. A Játékban nem vehetnek részt a Szervező, a Lebonyolító, illetve a Játék szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő szervezetek, ezek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, vagy velük munkavégzésre irányuló egyéb jogviszonyban állók.

3. A Játék időtartama

A Játék 2020. október 2. (péntek) 17 óra 00 perctől 2020. november 27. (péntek) 19 óra 00 percéig tart.

4. A Játék menete

4.1 A Játékban a Játékos az alábbiak szerint vehet részt:

A Játékban való részvételhez a Játékos a www.bayzoltan.hu oldalt felkeresi, majd az ott található leírás alapján a következő lépéseket követi:

- Töltsd ki a rövid regisztrációs lapunkat (valós adatokkal)
- A Bay Zoltán Nonprofit Kft. FaceBook oldalán közzé tett, YouTube csatornán is kommunikált, 10 db versenykísérlet közül min. 7 versenykísérletet elvégez iskolai labor körülmények között,
 - a kísérleteket csak és kizárólag felnőtt felügyelet mellett javasoljuk elvégezni
- a kísérletek elvégzéséről mobil telefonnal egy rövid videót vagy fotódokumentációt készít, ahol mind a kísérlet, mind a készítők felismerhetőek
- az összes elkészített felvételt elküldi a kutatokepzo@bayzoltan.hu címre, legkésőbb 2020. november 25-éig
 - a felvételeket együttesen kell eljuttatni a megadott címre
 - a videókat mp4, a fotókat jpg formátumban, a jelentkező csoport nevével és a versenykísérlet számával ellátva kérjük elküldeni
 - a fenti feltételek hiányában nem tudjuk a felvételeket elbírálni és a versenyzők sorába felvenni
 - a fenti feltételeknek való megfelelés esetén a játékos jogosulttá válik a 2020. november 27-én élő, online tudományos kvízt tartalmazó eseményen való részvételre,
- a “Játékos” 4-8 fős 12-18 év közötti, iskolás tanulócsoportokat jelent,
 - amelynek összeállítása max. 1 fő változásával állandónak kell lennie azzal, hogy a csoport összetételében bekövetkező változásról haladéktalanul, de legkésőbb 3 napon belül értesíteni kell a Szervezőt.

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 Adatkezelési Szabályzat, az Adatvédelmi tájékoztató, valamint 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. A Játékos téves adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli. A Játékkal kapcsolatos, e-mail postafiók használat jogosultságából fakadó vitákkal kapcsolatban a Szervező, valamint a Lebonyolító mindennemű felelősségét kizárja.

5. Nyertesek kiválasztása

Aki érvényes jogosultságot kapott a 2020. november 27-én délután megszervezett élő, online kvíz versenyre, azt a 'Játékost' előzetesen külön e-mailben tájékoztatjuk az kvíz részleteiről.

Az élő, online kvíz verseny során a helyes válaszadások száma határozza meg az I.-II.-III. helyezettet mely eredményekkel jogosulttá válnak a díjak átvételére. A fent említett helyezéseken kívüli résztvevő játékosok automatikusan jogosulttá válnak a játékban meghirdetett kisebb ajándékokra.

A Szervező a nyertesek kihirdetéséig zárhatja ki a Játékból azt a Játékost, aki nem felel meg a Játékszabályban rögzített feltételeknek.

A hivatalos eredményhirdetés: 2020. november 27. 19.00-kor teszi meg a Szervező a FaceBook oldalán.

A Szervező fenntartja a jogot, hogy minden jelenlegi és jövőben szervezett játékból kizárják azt a Játékost, aki a Játék során bizonyítottnan 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 és a Lebonyolítón kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező és a Lebonyolító az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizár.

6. Nyeremény átvétele

A nyertes Játékos a nyereményt az alábbiak szerint vehetik át: Szervező az automatikusan nyertes Játékost a nyereményről személyesen az élő, online kvíz végén, valamint elektronikus úton értesíti. A nyertes Játékos a második Értesítést követően haladéktalanul, de legfeljebb 24 órán belül köteles e-mail-ben visszajelezni az alábbi email címre: kutatokepzo@bayzoltan.hu azzal, hogy amennyiben a nyertes Játékos a második Értesítést követő 24 órán belül a fenti e-mail címre nem küldi el a visszajelzést, úgy a nyeremény átvételére a második helyezett Játékos válik jogosulttá

7. Nyeremények kézbesítése

A nyeremény kézbesítésének részleteit a nyertessel Szervező email címen egyeztetni, a kézbesítést a Szervező végzi, amelyhez a Szervezőnek a Játékos teljes nevével, kézbesítési címével, e-mail címével és telefonszámával kell rendelkeznie, ezek hiányában azt nem tudja teljesíteni.

A nyereményt a Szervező a Játékos által az értesítés visszaigazolása során megadott magyarországi címére kézbesíti. A Szervező a nyeremény kézbesítését kétszer kísérli meg, a Játék lezárásától számított 90 naptári napon belül. A nyeremények előre egyeztetett címre történő kézbesítésének költsége a Szervezőt terheli. A Játékos köteles együttműködni a nyeremény átvétele érdekében. Amennyiben ennek nem tesz eleget, és a nyeremény átvétele meghiúsul, a nyeremény a továbbiakban nem vehető át és a Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli ezzel kapcsolatban.

A nyeremény

I.helyezett: nyertes csapat tagjainak fejenként 1 db LENOVO Tab M10 (TB-X505F) 10,1"

II.helyezett: nyertes csapat tagjainak fejenként 1 db belépő a VARÁZSLÓISKOLA KIJUTÓS JÁTÉK – NINCS LAKAT, CSAK VARÁZSLAT szabadulószozába

III.helyezett: nyertes csapat tagjainak fejenként 1db belépő a Csodák Palotájába
A verseny többi résztvevője kisebb ajándékokra jogosult.

8. 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 költség, illetve minden kapcsolódó költség alapvetően a nyertest terheli, de ettől előzetes egyeztetés alapján a Szervező eltérhet.

9. 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 6. pontjában szerepel.

A Szervező kizárja a felelősségét minden az www.bayzoltan.hu-t vagy a Szervező Facebook oldalát, illetve az azt kezelő szervereket ért külső, ún. SQL támadások, meghibásodás estére. Tehát amennyiben a kiszolgáló hálózatot ért támadás folytán a Játékos téves üzeneteket kapnak nyereményét, a Játékos/nem Játékos státuszukat, stb. illetően, úgy ezen esetekre a Szervező, illetve a Lebonyolító 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. 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.