

"HÜMÉR ENERGIÁVÁMPÍRJAI JÁTÉK"

RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

A "Hümér Energiavámpírjai" elnevezésű játék ("Játék") szervezője a **Hegyvidéki Zöld Iroda** (székhely: 1126 Budapest, Kiss János altábornagy u. 43-45. földszint.) ("**Szervező**").

A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Kolibri Pictures Kft. (székhely: 1112 Budapest, Baradla utca 4/b.) ("**Lebonyolító**") látja el.

2. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

2.1 A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint a magyar hatóságok által kiállított érvényes személyazonosító okmánnyal rendelkező, 18. életévét betöltött magyar állampolgár, a 2.7 pontban meghatározott személyek körébe nem eső, cselekvőképes természetes személy ("**Játékos**") vehet részt, aki a Játék 3. pontban írt időtartama alatt

- a www.facebook.com domain alatti weboldalon (a továbbiakban: "**Facebook**" vagy "**Weboldal**") található „Hegyvidék – Több mint kerület” elnevezésű közösségi oldalon ("**Közösségi oldal**") elérhető „Hümér Energiavámpírjai” elnevezésű játékban ("**Játék**") elfogadja a jelen játékszabályzatban ("**Játékszabályzat**") írt valamennyi feltételt, majd ezt követően a Játszom gomb megnyomásával játszik a játékkal, mellyel a Lebonyolító rendelkezésére bocsátja a Facebook oldalon megadott adatait (a továbbiakban együtt: "**Pályázat**").

2.2 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.

2.3 A Szervező a nem valós adatokat megadó résztvevőket kizárhatja a Játékból.

2.4 Szervező kizárólag azokat a Pályázatokat tekinti érvényesnek, amelyeket a Játékosok által regisztrált saját Facebook profil megadásával küldenek be a Játékba, illetve saját e-mail címüket adják meg. Amennyiben a Játékos nem saját maga által regisztrált Facebook profilt vesz igénybe, illetve nem saját e-mail címét adja meg, a Játékkal kapcsolatos, Facebook profil vagy e-mail fiók használat jogosultságából fakadó vitákkal kapcsolatban Szervező, valamint Lebonyolító mindennemű felelősségét kizárja.

2.5 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 a 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 mindennemű felelősséget kizár.

2.6 A Pályázatokat a Játékszabályzat feltételeinek teljesítése végett a Szervező megvizsgálhatja, és amennyiben azok, illetve az azt beküldő Játékos bármely okból nem felel meg a Játékszabályzat feltételeinek, úgy az érintett Játékost a Játékból kizárhatja.

2.7 A Játékból – a Szervező megítélése alapján – kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve vagy valamely kitalált fantázianév alatt csapatban, és/vagy nem valós Facebook profillal vesznek részt a játékban. A jelen pontban meghatározott, tisztességtelen magatartást tanúsító résztvevők vagy játékosok kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek és/vagy Lebonyolítóknak okoztak.

3. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

A Játék addig elérhető, amíg a Szervező annak visszavonásáról nem határoz.

4. A JÁTÉK MENETE

4.1 A Játékos a játékban Hümér dolgozószobáját látja, melyen energiavámpírok vannak elrejtve. Az energiavámpír lehet egy nem környezetbarát tárgy vagy egy rossz szokásra utaló jel, amikor az energia nem hatékonyan van felhasználva. Példa: egy számítógép világító kijelzője energiavámpír, ha a tulajdonosa bekapcsolva hagyta, pedig már nem használja a gépet.

4.2 A Játékos feladata:

A Játékos feladata, hogy Hümér dolgozószobájában megtalálja mind a tíz energiavámpírt. A játékosnak rá kell kattintania azokra a tárgyakra, amelyek a jelenlegi felhasználás mellett energiavámpírok. Amennyiben a kattintásával sikeresen megtalálta egy energiavámpírt, úgy egy energiavámpírt ábrázoló ikon átvált a megtalált, konkrét energiavámpírrá. A Játékosnak hatvan másodperc áll rendelkezésére, hogy mind a tíz energiavámpírt kattintásával megtalálja.

4.3 A Pályázat csak akkor minősül érvényesnek, amennyiben a Játékos sikeresen teljesítette a játékot, vagyis a játék időtartama alatt legalább egyszer, egy percen belül megtalálta mind a tíz energiavámpírt.

5. INFORMÁCIÓ A JÁTÉKRÓL

A játékszabályzat a Játékból nyitható meg, melyet a Játékos úgy érhet el, ha a „Hegyvidék – Több mint kerület” Facebook közösségi oldalra, majd azon belül a Hümér Energiavámpírai nevű Facebook appikációra kattint.

6. ADATVÉDELEM, SZEMÉLYHEZ FÜZŐDŐ JOGOK

6.1 A jelen Játékban történő részvétellel kapcsolatos adatszolgáltatás önkéntes. Azok, akik a Játékban részt vesznek, tudomásul veszik és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy

6.1.1 Szervező, mint adatkezelő és Lebonyolító, mint adatfeldolgozó a megadott személyes adataikat a Játékkal összefüggésben, a Játék időtartama alatt adminisztráció céljából kezelje, illetve feldolgozza; A Szervező a regisztráció során hozzáférhetővé tett (megadott) személyes adatokat csak arra használja, hogy a Játék során szükséges értesítéseket és az üzeneteket a Játékosoknak eljuttassa.

6.1.2 A játékosok a hozzájárulás megadása előtt jelen játékszabályzat alapján teljes körű tájékoztatást kapnak az adatkezelés céljáról, időtartamáról és kezelésének módjáról, a jogorvoslati lehetőségekről.

6.1.3 Az adatkezelés során a Hegyvidéki Zöld Iroda maradéktalanul betartja az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény – továbbiakban Infotv. – és az általános adatvédelmi rendelet (GDPR) előírásait, az adatokat harmadik személynek nem továbbítja.

6.1.4 A játékban való részvétellel egyidejűleg a felhasználó / játékos kijelenti, hogy a játékszabályzatot és az adatvédelmi nyilatkozatot megismerte és elfogadta.

6.1.5 A játékosok részvételükkel minden tekintetben, kifejezetten elfogadják a Játékszabályzat minden rendelkezését.

A megadott adatok kezelője a Szervező, mint adatkezelő.

Az adatok feldolgozását a Szervező megbízásából a Kolibri Pictures Kft. végzi, mint adatfeldolgozó.

6.2 Szervező szavatolja, hogy az adatkezelés mindenben a hatályos jogszabályi rendelkezések megtartásával történik. Szervező bármikor lehetőséget biztosít a Játékosnak arra, hogy tájékoztatást kérjen személyes adatai kezeléséről, kérje azok törlését, zárolását vagy helyesbítését, megilleti a visszavonás, a korlátozás és az adatkezelés elleni tiltakozás, valamint a hozzáférés joga, melyeket Játékos a következő címre juttatott megkereséssel gyakorolhat: 1126 Budapest, Kiss János altábornagy u. 43-45. földszint. Ezenkívül a Játékost megilleti a személyes adatai kezelése elleni tiltakozás joga is. Amennyiben a tiltakozása alapján Szervező

által meghozott döntéssel nem ért egyet, úgy a Játékos bírósághoz fordulhat. A játékra regisztráltak köre a jogérvényesítési lehetőségeit az Infotv., valamint a Ptk. és a GDPR alapján bíróság előtt gyakorolhatja, illetve kérheti a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóság (NAIH) segítségét is.

7. VEGYES RENDELKEZÉSEK

- 7.1 A Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja a felelősségét minden, a www.facebook.com 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, úgy ezen esetekre a Szervező, illetve a Lebonyolító semminemű felelősséget nem vállal.
- 7.2 Szervező fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált e-mailcímek, Facebook profilok létrehozását, 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.
- 7.3 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.
- 7.4 Szervező, illetve Lebonyolító kizárja a felelősségét a Közösségi oldal 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.
- 7.5 A Játék semmilyen módon nem szponzorált a Facebook által. Az adatszolgáltatás nem a Facebook részére, hanem a Szervező részére történik.
- 7.6 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.

Amennyiben a Játékszabályzat valamely kérdést nem szabályoz, úgy a vonatkozó, hatályos jogszabályok rendelkezéseit kell alkalmazni.

Budapest, 2019. január 4.

Hegyvidéki Zöld Iroda
Szervező