



PROGMASTERS
reboot your life!

NYEREMÉNYJÁTÉK SZABÁLYZAT

A nyereményjáték szervezője a QTC Kft. (székhely: 1147 Budapest, Szuglói körvasút sor 153. fszt. 1., a továbbiakban: PROGMasters).

A jelen nyereményjáték szabályzat (a továbbiakban: Szabályzat) vonatkozik a PROGMasters által üzemeltetett weboldalon (www.PROGMasters.hu, a továbbiakban: az Oldal) megjelenő nyereményjátékokra (a továbbiakban: Játék).

1. A Játékban résztvevő személyek

A Játékban részt vehetnek azok a belföldi lakcímmel rendelkező természetes személyek (a továbbiakban: Játékos), akik kitöltik a „Nagy Programozó Kvíz” kérdéssort.

A Játékban a kiskorú, cselekvőképtelen vagy cselekvőképességében korlátozott Játékosok csak törvényes képviselőjük hozzájárulásával vehetnek részt.

A Játékban NEM vehetnek részt az alábbi személyek:

- a Szervező tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottai, valamint
- ezek közeli hozzátartozói (Ptk. 8:1. § (1) 1.);
- kereskedelmi partnerek, alkalmazottaik és ezen személyek közeli hozzátartozói;
- egyéb, a lebonyolításban közvetlenül közreműködő cégek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai, valamint ezek közeli hozzátartozói.

A nyertes Játékos a nyeremény átvételekor köteles nyilatkozni arról, hogy a fentiek szerint nem tartozik a kizárt személyek körébe.

A Játékos jogosult a Játékban való részvételi szándékát visszavonni. Erre vonatkozó döntését e-mailen vagy postai úton juttathatja el a PROGMastershez a sorsolást megelőzően.

A Játékos kizárásra kerül a játékból, amennyiben a Játék eredményét vagy nyerési esélyeit megpróbálja befolyásolni, így pl. több profillal vagy robotprogramok alkalmazásával.

A Játékból kizárásra kerül a Játékos, amennyiben sérti a PROGMasters vagy a nyereményjáték jóhírét, illetve az Oldalon jogellenes vagy jogsértő magatartást tanúsít.

2. A Játék leírása

A Játék az Oldalon érhető el.

A Játékban történő részvétel a játék időtartama alatt „Nagy Programozó Kvíz” kitöltésével és elküldésével történik ezen feltétel teljesítése jogosít a Játékban való részvételre.

3. A Játék időtartama

A Játék nem folyamatos szervezésű, 2017. november 24. 00:00 perc és 2017. december 18. 24:00 percig tart.

4. Nyeremény

A Játék nyereménye 3 db. 10.000,- Ft értékű Media Markt vásárlási utalvány, fejenként egy nyeremény vehető át.

A nyeremény után számított személyi jövedelemadót és egyéb esetleges közterheket a PROGMasters megfizeti a Játékos helyett.

A nyeremény átvételének feltétele, hogy a nyertes Játékos az erről szóló e-mailes értesítéstől számított 15 napon belül jelentkezzen a nyereményért és megadja az esetleges további adatait.

A nyeremény készpénzre és egyéb termékekre nem cserélhető, át nem váltható.

5. Nyertesek, az ajándéksorsoláson való részvétel feltételei

A nyeremények azon kisorsolt Játékosoknak kerülnek kiosztásra, illetve kisorsolásra, akik valamennyi lenti feltételt teljesítik:

- elfogadják a nyereményjáték szabályait és az adatkezelési tájékoztatót, az ellen nem emelnek kifogást és azt nem sértik meg,
- kitöltik a kvízt,
- nincsenek a Játékból kizárt személyek között és
- helyes adatokat adtak meg a regisztráció során.

A Játékra történő jelentkezés kizárólag a jelen tájékoztatóban meghatározott feltételek együttes teljesülése esetén érvényes. A Játékban való részvétel, és az előfeltételek teljesítése a magyar nyelvű Oldalon történik. Amennyiben a Játékos nem felel meg a feltételeknek, úgy kizárásra kerül a Játékból.

6. Sorsolás

A sorsolás a Játékosok nevének kézzel történő kihúzásával történik 2017. december 19. napján 14:00 órakor. A sorsolás helyszíne a PROGmasters Kft. 1051 Budapest, Sas utca 25. szám alatti irodája. A sorsolás alkalmával pótnyertes kisorsolására nem kerül sor. Amennyiben a nyertesek valamelyike nem felel meg a jelen szabályzatban foglalt követelményeknek, vagy a nyereményéért nem jelentkezik határidőben, úgy elveszítik a jogosultságukat a nyeremények átvételére.

7. Nyertes értesítése

A nyertesek az Oldalon Facebook posztban, valamint privát e-mail üzenetben kerülnek értesítésre és kötelesek e-mailben visszajelezni 15 napon belül, ahol kötelesek megadni az azonosításhoz szükséges teljes nevüket és a lakcímüket/értesítési címüket. A PROGmasters nem vállal felelősséget azért, ha a nyertesek nem olvassák a privát üzenetet, az hozzájuk nem jut el, vagy elveszik. A PROGmasters az értesítési kötelezettségének az értesítés elküldésével és a poszttal eleget tesz, a Játékos felelőssége a nyereményjáték kapcsán az értesítések figyelemmel kísérése, valamint a kézhezvételhez szükséges feltételek biztosítása.

8. A nyeremények átadása

A nyeremények személyesen vagy (teljes bizonyítóerejű magánokiratba foglalt) meghatalmazott útján vehetőek át a PROGmasters oktatási helyszínén (cím: 1051 Budapest, Sas utca 25) legkésőbb a PROGmasters általi értesítéstől számított 22 napon belül, munkanapokon 9:00 és 17:00 között, előre egyeztetett időpontban. Ezen határidőn belül a PROGmasters a nyereményeket az eredményhirdetéstől számított 15 napon belül megtett kérés esetén postai úton is eljuttatja az azokért jelentkező nyertesekhez belföldön, amelynek költségeit a PROGmasters vállalja. Kiskorú, cselekvőképtelen vagy cselekvőképességében korlátozott személyek esetében a nyeremények átadása a törvényes képviselő részére történik.

A Játékosok kötelesek együttműködni a nyeremények átvétele során. Ezen kötelezettség megsértése esetén a nyertesek elveszítik jogosultságukat a nyereményre.

9. Adatkezelés

A Játékosok tekintetében a PROGmasters Adatkezelési Tájékoztatója (<https://PROGmasters.hu/adatnyilatkozat/>) az irányadó, amely kiterjed a Játékra is azzal, hogy a II. fejezetben megjelölt adatkezelési módok a Játék tekintetében az alábbiak szerint alkalmazandóak:

A kezelt adatok köre: név, e-mail cím, postai cím, fénykép, szükség esetén értesítési cím.

Az adatkezelés jogalapja az érintett felhasználó tájékozott, önkéntes hozzájárulása és az Infotv. 6. § (6) bekezdése, valamint a számvitelről szóló 2000. évi C. törvény 169. § (2) bekezdése.

Az adatkezelés célja: a kvízzjáték lebonyolítása, a nyeremények kisorsolása és átadása a nyertesek részére.

Az adatkezelés időtartama: a nyertesek tekintetében a számvitelről szóló 2000. évi C. törvény 169. § (2) szerinti időtartam. Egyéb Játékosok tekintetében a személyes adatokat a PROGmasters a nyeréménysorsolástól számított 1 hónapig kezeli, azt követően törli.

A számlázási adatokat a PROGmasters a 1051 Budapest, Sas utca 25. szám alatti irodájában tárolja.

A Játékos tudomásul veszi, hogy a PROGmasters a nyeremény átvételéhez igényelheti további adatok megadását.

A nyertes további adatait (pl. adóazonosító) a hatályos számviteli jogszabályok értelmében a PROGmasters kezeli és azok törlését a számviteli jogszabályokban meghatározott kötelező időtartam (8 év) előtt az érintett nem kérheti.

A Játékban való részvétellel nyertes Játékos hozzájárul továbbá ahhoz, hogy a nevét (kereszt és vezetéknévét), valamint a lakóhelyül szolgáló várost, továbbá az átvételkor róla készített fényképet a PROGmasters a honlapján és más médiumokban a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tegye.

A Játékos a Játékban való részvétellel kifejezetten tudomásul veszi és hozzájárul az adatai kezeléséhez. A regisztráció során az adatok megadása önkéntes. Az adatkezelés célja: a nyereményjátékon történő részvétel biztosítása, a Játékosok elérhetőségeinek rögzítése.

A nyertes Játékos adatai továbbításra nem kerülnek.

10. Felelősség-kizárás

A Játékos által rendelkezésre bocsátott adatok és információk hiányosságáért és hibáiért (névelírás, rossz válasz stb.), értesítési, szállítási, teljesítési késedelemért vagy hibáért a PROGMasters nem vállal felelősséget. Az adatok helytállóságát a Játékra történő jelentkezés során (vagy azt követően) PROGMastersnek nem áll módjában ellenőrizni. Ezzel kapcsolatban a felelősség és minden ezzel járó jogkövetkezmény a Játékosokat terheli. A PROGMasterst a nyeremények tekintetében szavatossági felelősség nem terheli. A PROGMasters kizár minden felelősséget bármilyen kártérítési, kártalanítási igényért a Játékban való részvétellel kapcsolatban. PROGMasters nem vállal felelősséget azért, ha a Játék időtartama alatt a Játék, illetve a Játékot tartalmazó Oldal vagy annak bármely része technikai okokból időszakosan nem érhető el.