

## DIGITÁLIS SZIMAT KIHÍVÁS 2022 JÁTÉKSZABÁLYZATA

### 1. A játékszervező

A Digitális Szimat Kihívás 2022 online ismeretterjesztő kvízzjáték (a továbbiakban: "Játék") szervezője a PÉN7 társszervezője, a Magyar Bankszövetség (székhely: 1051 Budapest, József nádor tér 5-6.), a továbbiakban: "Szervező". A Játékhoz kapcsolódó adatkezelést a Szervező, mint adatkezelő végzi, adatfeldolgozót nem vesz igénybe. A Játék nyereményeinek átadását szintén Szervező végzi.

### 2. Kik vehetnek részt a játékban?

2.1 A Játékban részt vehet minden, 13. 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.

2.2. Játékos a részvétellel kifejezetten elfogadja a jelen játékszabályzatban ("Játékszabályzat") meghatározott valamennyi feltételt, és hozzájárul ahhoz, hogy a Szervező nyertesség esetén **becenevét és tetszőlegesen megadott emailcímét** az adott Játékkal összefüggésben jelen Játékszabályzatban írtak szerint kezelje, továbbá Játékos a részvétellel kifejezetten hozzájárul ahhoz, hogy Szervező a Kahooton adott válaszait, illetve adatait a jelen Játékszabályzatban írtak szerint felhasználja.

**Cselekvőképtelen, azaz 14 év alatti kiskorú Játékos, valamint korlátozottan cselekvőképes, vagyis 14. életévét már betöltött kiskorú Játékos esetén a játékban való részvételéhez szükséges a törvényes képviselő hozzájáruló nyilatkozata.** Letölthető: <https://penz7.hu/penz7-digitalis-szimat-kviz.cshtml>

**18. életévét betöltött cselekvőképes Játékos esetén a saját nevében tett hozzájáruló nyilatkozatának megküldése szükséges a játékban való részvételhez.** Letölthető:

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 **2022. március 21. (hétfő) 00 óra 00 perctől 2022. április 15. (péntek) 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 [PÉNZ7 honlapját](#) felkeresi, majd az ott található PIN-ek közül választ egyet és a Kahoot.com honlapon, vagy a Kahoot applikációban a választott PIN-t megadva elindítja a kvízt és a kérdéssorra választ ad.
- **A Játékot egy Játékos játszhatja**, az alábbiak szerint:
- Becenevet kell megadni a Kahooton minden játék esetében, tehát a Digitális Szimat Kihívás elindításakor is
- Ha a Játékos szeretne élmény ajándékot (Zsomaccal, a gamerrel együtt játszani online, <https://www.youtube.com/c/Zsomac/videos>), és nem pusztán tudása tesztelése céljából adja meg a válaszokat, akkor a kiértékelése miatt szükség van egy szabad akaratából megadott emailcíme is. A megadott emailcímetek a Játék időtartama alatt őrzi meg a szervező, és kizárólag csak a Játék sorsolásához használja fel, hogy kiválaszthassa azt a 4 szerencsés Játékost a legjobbak közül (min. 75% válaszadási teljesítményt elért Játékosok a Kahoot adatbázisa alapján), akik Zsomaccal online játszhatnak.
- Továbbá, a kvízzátékkal játszó és jó eredményeket elérő (min. 75% elért válaszadási teljesítmény) Játékosok között egy darab Asus Vivobook laptop kerül sorsolásra
- A Játékos a Játék időtartama alatt kvízkérdéssort egy, vagy több alkalommal válaszolhatja meg
- Egy becenevvel és egy emailcímmel a Játék statisztikájában, a rendszer által rögzített legjobb adatot veszi a Szervező figyelembe.
- A kérdéssorra választ adni a jelen szabályzatban meghirdetett játékidő végéig lehet:

**2022. március 21. 00:00-2022. április 15. 24:00**

- 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. **A 2.2. szerinti nyilatkozat hiányában, vagy nem megfelelő kitöltése esetében a Játékos nem vehet részt a játékban, a Szervező ezen játékosok jelentkezését figyelmen kívül hagyja.**
- A Játékos téves 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 Kihívás 2022 szabadon választható nyereményjátéka:

- A Játék ideje alatt (2022. március 21-április 15.), **4 héten keresztül jelenik meg az elérhető játék PIN-e, amely a Kahoot alkalmazásban, vagy a [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) internetes oldalon alkalmazható.**
- **A szervező elérhetővé tesz kvízzátékot az emailcím megadása nélkül is a Játékosok számára. Ha a Játékos ilyen módon szeretne játszani, akkor nem vesz részt a szabadon választható nyereményjátékban.**
- A kvízek lejátszásához szükséges PIN-eket a PÉNZZ honlapján teszi a Szervező közzé és elérhetővé: <https://www.penz7.hu/penz7-digitalis-szimat-kviz.cshtml>
- **A Játékban megjelenő kvízekre legalább 75%-os arányban helyesen válaszoló Játékosok emailcímei, a Játék végén egy adatbázisba kerülnek, amelyből egy informatikai random számgenerátor motor alkalmazással véletlenszerűen kiválasztásra kerül öt emailcím; az első négy emailcím Játékosa élményajándékot kap, közös online játékot Zsomaccal, amíg az ötödik emailcím Játékosa tárgyi nyereményben részesül, egy ASUS Vivobookot kap ajándékba. Tehát az adatbázisból - összesen öt, csak emailcímet tartalmazó adatbázisból - öt Játékos által megadott emailcím kerül kiválasztásra. A kiválasztás a Játék zárását követően (2022. április 19-30. között) történik.**

#### **4.2., illetve 4.3. pontban körülírt informatikai random számgenerátor motor alkalmazással történő véletlenszerű kiválasztást három tagú sorsolási bizottság (elnök és két tag) szervezi és annak egyik tagja végzi.**

- Összesen tehát négy email cím kerül véletlenszerű kiválasztásra az **online közös játékért Zsomaccal**, az alábbi játékok közül tetszőlegesen választhatnak a kiválasztott Játékosok:
  - **Brawl Starts**
  - **Fortnite**
  - **PUBG/PUBG Mobile/COD Mobile**
  - **Fall guys**
  - **Minecraft**
- **A fődíj egy darab Asus Vivobook laptop**, amely egy Játékos által megadott emailcím véletlenszerű kiválasztásával kerül szerencsés gazdájához. Minden emailcím bekerül az adatbázisba azok közül, amelyet a Játék ideje alatt, a négy hét során megadtak **ÉS** legalább 75%-os arányban helyesen válaszolt a kérdésekre az emailcímet adó Játékos.

- **A Játékosok megadott emailcímeiből a véletlenszerű kiválasztás a Játékot követően történik 2022. április 19-30. között.**
- Fentiek szerint értesítést a nyereményről emailben küld a Szervező az [info@penz7.hu](mailto:info@penz7.hu) emailcímről. Egy héten belül egy emlékeztetőt küld a Szervező, ha a Játék során megadott és a Játékot követően véletlenszerűen kiválasztott emailcímmre küldött információ alapján a Játékos nem jelentkezik.
- Amennyiben a nyereményéről tájékoztatást kapott Játékos egy hét elteltével nem válaszol, úgy "nem elérhető"-nek minősül, és kizárásra kerül a Játékból.
- 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 Játékosok bármilyen akadályoztatása esetén a Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli. A nyeremények átvételével kapcsolatos akadályoztatás esetén a Szervező nem fogad reklamációt.

#### 4.3. Digitális Szimat Kihívás 2022 nyereményhirdetése:

- A Játékosok korlátozás nélkül, akár több ezres nagyságrendben játszhatnak a kvízzjátékokkal. A Kahoot 2000 játékosra vonatkozó korlátozásai nem vonatkoznak a Digitális Szimat Kihívás 2022 játéokra!
- **Élmény nyeremény: Online játék Zsomaccal az alábbiak közül választva:**
  - **Brawl Starts**
  - **Fortnite**
  - **PUBG/PUBG Mobile/COD Mobile**
  - **Fall guys**
  - **Minecraft**

- A Mastercard felajánlásából a **fődíj** továbbá egy **Asus Vivobook laptop**
- A szerencsés Játékosokhoz tartozó emailcímek - informatikai random számgenerátor motorral történő - véletlenszerű kiválasztásának várható időpontja: **2022. április 19-30.**

## 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 költség, illetve minden kapcsolódó költség a Játékost terheli.

## 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 beceneve, e-mail címe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Játékban részt vevő azonosítása, megkülönböztetése a többi játékostól,</li> <li>- Játékban való részvétel,</li> <li>- Nyeremény átadása,</li> <li>- Játékban részt vevő értesítése,</li> <li>-</li> </ul>	az érintett önkéntes hozzájárulása	A 2022. május 7-ét (azaz a Játék záró hónapjának utolsó napját) követő 7 (hét) nap.
Játékban részt vevő nagykorú természetes személy, valamint kiskorú természetes személy törvényes képviselőjének neve, születési helye és időpontja, továbbá lakcíme, játékban résztvevő kiskorú személy neve.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>- Játékban való részvétel, a játékos személyének egyértelmű azonosítása, megkülönböztetése a többi játékostól.</li> </ul>	az érintett önkéntes hozzájárulása	A 2022. május 7-ét (azaz a Játék záró hónapjának utolsó napját) követő 7 (hét) nap.

A videó-és képfelvételek készítése, interjú adásáról videó- és képfelvételek készítése:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A Játék megörökítése, publikálása sajtó valamint közösségi média felületeken és a Szervező saját kommunikációs csatornáin.</li> <li>- Interjú készítése, megörökítése, publikálása sajtó valamint közösségi média felületeken és a szervezők saját kommunikációs csatornáin</li> </ul>	az érintett önkéntes hozzájárulása	Digitális Szimat Kihívás 2022 online ismeretterjesztő Játék végéig, valamint az ehhez kapcsolódó és ezt követő promóciós időszak végéig.
Nyertes játékosok neve, lak-/ postai címe adóazonosító jele vagy adószáma	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jogszabályi kötelezettségek teljesítése</li> <li>- Nyeremény kézbesítése/átadása</li> </ul>	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	8 év

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.

titkarsag@bankszovetseg.hu

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

A Játékosnak joga van személyes adatai kezelésével kapcsolatban tájékoztatást, a személyes adataihoz való hozzáférést, helyesbítést, törlést, kezelésük korlátozását továbbá személyes adatainak hordozását kérni. Szervező kifejezetten felhívja Játékos figyelmét, hogy ezen kérelmeivel illetőleg bármely kérdés felmerülése esetén az adatkezelőhöz, vagyis a Szervezőhöz a fenti elérhetőségekre címzett megkeresésével fordulhat.

Szervező tájékoztatja a Játékost, hogy a Játékos az adatkezelő 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](mailto:ugyfelszolgalat@naih.hu)
- honlap: [www.naih.hu](http://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.