

DIGITÁLIS SZIMAT KIHÍVÁS 2023 JÁTÉKSZABÁLYZATA

1. A játékszervező

A Digitális Szimat Kihívás 2023 online ismeretterjesztő kvízzjáték (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 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 **2023. március 6. (hétfő) 00 óra 00 perctől 2023. április 14. (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 (Budapest Park páros belépő), és nem pusztán tudása tesztelése céljából adja meg a válaszokat, akkor a kiértékelése miatt szükség van egy szabad akaratából megadott emailcímre is. A megadott emailcímeket a Játék időtartama alatt őrzi meg a szervező, és kizárólag csak a Játék sorsolásához használja fel, hogy kiválaszthassa azt a 10 (azaz tíz fő) szerencsés Játékost a legjobbak közül (min. 80% válaszadási teljesítményt elért Játékosok a Kahoot adatbázisa alapján), akik nyereményüket a Citibank Fusion Center etikus hackerek és mesterséges intelligencia által működtetett kibervédelmi központ látogatásakor vehetik át. A fődíj kisorsolása is akkor történik az élményajándékot kapott nyertesek köréből.

Az átadó időpontja: 2023. április 28., péntek, 16:30

Helyszín: CSIS Fusion Center (Aréna Corner Irodaház, 1084 Budapest, Hungária krt. 40-44.)

- Továbbá, az élményajándékot nyert Játékosok között kerül kisorsolásra 250.000,- Ft (azaz kettőszázötvenezer forint) értékben egy darab műszaki vásárlási utalvány.
- A Játékos a Játék időtartama alatt kvízkérdéssort egy, vagy több alkalommal válaszolhatja meg
- Egy becenévvel 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:

2023. március 6. 00:00-2023. április 14. 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 Sziat Kihívás 2023 szabadon választható nyereményjátéka:

- A Játék ideje alatt (2023. március 6 - 2023. április 14.), **4 héten keresztül jelenik meg az elérhető játék PIN-e, amely a Kahoot alkalmazásban, vagy a 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 PÉN77 honlapján teszi a Szervező közzé és elérhetővé: <https://www.penz77.hu/penz77-digitalis-sziat-kviz.cshtml>
- **A Játékban megjelenő kvízekre legalább 80%-os arányban helyesen válaszoló Játékosok emailcímei, a Játék végén egy adatbázisba kerülnek, amelyből egy informatikai random generátor motor alkalmazással véletlenszerűen kiválasztásra kerül tíz emailcím; az élményajándék nyertesek. E tíz győztes emailcíme kerül majd adatbázisba és hasonló módon közülük egy véletlenszerű kiválasztásra; az ajándékutalvány nyertese. Tehát az adatbázisból - összesen tíz, csak emailcímet tartalmazó adatbázisból - tíz Játékos által megadott emailcím kerül kiválasztásra. A kiválasztás a Játék zárását követően (2023. április 17-én) 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 tíz darab email cím kerül véletlenszerű kiválasztásra az **élményajándékokért:**
 - **Budapest Park páros belépőjegyek**
- **A fődíj egy darab műszaki vásárlási utalvány 250.000,- Ft értékben, amely egy Játékos által megadott emailcím véletlenszerű kiválasztásával kerül szerencsés gazdájához.**
- Minden emailcím bekerül az adatbázisba azok közül, amelyet a Játék ideje alatt megadtak **ÉS** legalább 80%-os arányban helyesen válaszolt a kérdésekre az emailcímet adó Játékos.

- **A Játékosok megadott emailcímeiből a véletlenszerű kiválasztás a Játékot követően történik 2023. április 17-én.**
- Fentiek szerint értesítést a nyereményről és átadó eseményről emailben küld a Szervező az info@penz7.hu emailcímről. Egy héten belül egy emlékeztetőt küld a Szervező, ha a Játék során megadott és a Játékot követően véletlenszerűen kiválasztott emailcímre 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 2023 nyereményhirdetése:

- A Játékosok korlátozás nélkül, akár több ezres nagyságrendben játszhatnak a kvízzjátékokkal. A Kahoot 2000 játékosra vonatkozó korlátozásai nem vonatkoznak a Digitális Szimat Kihívás 2023 játékra!
- **Élmény nyeremény:**
 - **Budapest Park páros belépőjegyek a Mastercard felajánlásával.**
- A Mastercard felajánlásából **a fődíj** továbbá egy nagy összegű **műszaki cikk vásárlási utalvány**
- A szerencsés Játékosokhoz tartozó emailcímek - informatikai random számgenerátor motorral történő - véletlenszerű kiválasztásának várható időpontja: **2023. április 17.**

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.	- Játékban részt vevő azonosítása, megkülönböztetése a többi játéktól, - Játékban való részvétel, - Nyeremény átadása, - Játékban részt vevő értesítése,	az érintett önkéntes hozzájárulása	A 2023. 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.	- Játékban való részvétel, a játékos személyének egyértelmű azonosítása, megkülönböztetése a többi játéktól.	az érintett önkéntes hozzájárulása	A 2023. 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:	- A Játék megörökítése, publikálása sajtó valamint közösségi média felületeken és a Szervező saját kommunikációs csatornáin.	az érintett önkéntes hozzájárulása	Digitális Szimat Kihívás 2023 online ismeretterjesztő Játék végéig, valamint az ehhez kapcsolódó és ezt követő promóciós időszak végéig.

	- Interjú készítése, megőrkítése, publikálása sajtó valamint közösségi média felületeken és a szervezők saját kommunikációs csatornáin		
Nyertes játékosok neve, lak-/ postai címe adóazonosító jele vagy adószáma	- Jogszabályi kötelezettségek teljesítése - Nyeremény kézbesítése/átadása	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: 1055 Budapest, Falk Miksa utca 9-11.
- postacím: 1363 Budapest, Pf.: 9.
- 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.