„ÁLLJ RAJTHOZ!” NYEREMÉNYJÁTÉK

JÁTÉKSZABÁLYZATA, VALAMINT VERSENYKIÍRÁSA

1. A SZERVEZÉSBEN ÉS LEBONYOLÍTÁSBAN RÉSZTVEVŐK

1.1. Az „Állj rajthoz!” elnevezésű nyereményjáték (a továbbiakban: „**Játék**”) szervezője az In-Management Szolgáltató Zrt. (székhely: 1133 Budapest, Váci út 110.; adószám: 32138616-2-41; cégjegyzékszám: 01-10-142114) (a továbbiakban: „**Szervező**”).

1.2. A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező által megbízott ügynökség, a Positive Adamsky Creative Kft. (székhely: 1062 Budapest, Délibáb utca 29.; adószám: 22698896-2-42; cégjegyzékszám: 01-09-939522) (a továbbiakban: „**Lebonyolító**”) látja el. A Szervező és a Lebonyolító a továbbiakban együttesen: „**Szervezők**”.

1.3. A Szervezők közötti feladatmegosztás:

- a Szervező biztosítja a helyszíni regisztrációs eszközt és szoftvert, a Nyereményeket, viseli a Nyereményekkel összefüggő adóterheket, és a Játékkal összefüggő adatkezelés egyedüli adatkezelője;
- a Lebonyolító biztosítja és üzemelteti a Szimulátorokat, közreműködik a helyszíni regisztrációban, végzi a Játékosok napi azonosítását, a Hivatalos Futamok indítását és a Köridők rögzítését, vezeti az eredménytáblát, lebonyolítja a Sorsolást, értesíti a nyerteseket, koordinálja a Nyeremények átadását, valamint fényképfelvételeket készít a rendezvényről. A Lebonyolító a személyes adatokat a Szervező adatfeldolgozójaként, kizárólag a Szervező utasításai szerint kezeli.

1.4. A Játék helyszíne a Szervező által üzemeltetett Csepel Plaza (1211 Budapest, II. Rákóczi Ferenc út 154 – 170.) (a továbbiakban: „**Bevásárlóközpont**”) Pepco előtti területe.

1.5. A Játék két részből áll:

- **Verseny:** a Fődíjat (HUAWEI 55020EYK WATCH FIT 4 PRO okosóra, fekete, csz.: 1484502) kizárólag a Játékos teljesítménye alapján, az **autós szimulátoron** a Játék teljes időtartama alatt elért leggyorsabb érvényes hivatalos Köridő alapján lehet elnyerni (5. pont – Versenykiírás);
- **Sorsolás:** a Sorsolási Nyereményeket [egy JBL CHARGE 6 BLK hangszóró (csz.: 1480753) és egy 10 000 Ft értékű ALDI vásárlási utalvány] a Játék végén – a Fődíj Nyertesének kivételével – valamennyi regisztrált Játékos között sorsoljuk ki, függetlenül attól, hogy az autós vagy a motoros VR szimulátort próbálta-e ki, illetve milyen eredményt ért el (7. pont).

1.6. A Játékban való részvétel ingyenes, vásárláshoz, szolgáltatás igénybevételéhez vagy egyéb fizetési kötelezettséghez nem kötött.

2. FOGALMAK

- **Játékos:** a 3. pont szerinti feltételeknek megfelelő, a Játékra érvényesen regisztrált természetes személy.
- **Szimulátorok:** a Lebonyolító által a helyszínen biztosított autós szimulátor (a továbbiakban: „**Autós Szimulátor**”) és motoros VR szimulátor (a továbbiakban: „**Motoros VR Szimulátor**”). Köridő mérésére kizárólag az Autós Szimulátoron kerül sor.

- **Hivatalos Futam:** a Játékos által az adott játéknapon az Autós Szimulátoron teljesített **első** kör, amelynek eredménye beszámít a Versenybe.
- **Szabad Játék:** az Autós Szimulátoron a Hivatalos Futamot követően teljesített minden további futam, valamint a Motoros VR Szimulátor minden használata. A Szabad Játék eredménye a Versenybe nem számít be.
- **Köridő:** az Autós Szimulátor időmérő szoftvere által rögzített érvényes mért kör ideje.
- **Fődíj:** 1 db HUAWEI 55020EYK WATCH FIT 4 PRO okosóra (fekete, csz.: 1484502).
- **Sorsolási Nyeremények:** 1 db JBL CHARGE 6 BLK hangszóró (csz.: 1480753) és 1 db 10 000 Ft értékű ALDI vásárlási utalvány.
- **Nyeremény(ek):** a Fődíj és a Sorsolási Nyeremények együttesen vagy külön-külön.

3. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

3.1. A Játékban – azaz a Hivatalos Futamokon és a Sorsoláson – kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel rendelkező, **18. életévét betöltött**, cselekvőképes természetes személy vehet részt, aki a 3.8. pontban meghatározott személyek körébe nem esik.

3.2. Regisztráció. A Játékban való részvételhez a Játékosnak a Játék időtartama alatt **egyszer** kell regisztrálnia, a helyszínen, a Szervező által biztosított okoseszközön, a Lebonyolító munkatársainak közreműködésével kitöltendő regisztrációs űrlapon, amelyen meg kell adnia a következő adatait: **név, e-mail cím, telefonszám**, valamint – önkéntesen – az eredménytáblán megjelenő **becenevet** (a továbbiakban: „**Becenév**").

3.3. A regisztrációval Játékos kijelenti, hogy

- a 18. életévét betöltötte;
- a jelen Játékszabályzatot – ideértve az 5. pont szerinti Versenykiírást – megismerte és elfogadja;
- az Adatkezelési Tájékoztatót megismerte.

3.4. Napi azonosítás. A regisztrációt követő játéknapokon a Játékost a Lebonyolító munkatársa a regisztráció során megadott **telefonszám** alapján azonosítja. Újbóli regisztrációra nincs szükség és nincs lehetőség. Az a Játékos, aki egynél több alkalommal – akár eltérő adatokkal – regisztrál, a Játékból kizárásra kerül.

3.5. A Szervezők a regisztráció során a fentieken túl egyéb adatot nem kérnek.

3.6. A Szervezők a nem valós adatokat megadó, illetve a Játékszabályzat feltételeinek egyéb okból meg nem felelő Játékost a Játékból kizárhatják. A Lebonyolító a helyszínen, illetve a Nyeremény átadásakor jogosult a Játékos életkorát személyazonosító okmány bemutatásával ellenőrizni; az okmány adatait nem rögzíti.

3.7. Egy Játékos a Játék teljes időtartama alatt legfeljebb **1 (egy) Nyereményre** válhat jogosulttá.

3.8. A Játékban nem vehetnek részt a Szervező, a Lebonyolító, a Bevásárlóközpont üzemeltetése során közreműködő harmadik személyek alkalmazottai, a Bevásárlóközpont üzlethelyiségeinek, illetve egyéb bérleményeinek bérlői, a bérlők közvetlen, illetve közvetett természetes személy tulajdonosai, vezető tisztségviselői, alkalmazottai, illetve a fentiekkel munkavégzésre irányuló egyéb jogviszonyban álló személyek, és mindezen személyeknek a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (a továbbiakban: „**Ptk.**") 8:1. § (1) bekezdés 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.

3.9. A Játékból – a Szervezők döntése alapján – kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen más személy adataival, más személy helyett vagy nem valós adatokkal vesznek részt, illetve egy név alatt több személy teljesítményét egyesítik (pl. a Hivatalos Futamot más személy teljesíti), azzal a céllal, hogy nyerési esélyeiket tisztességtelenül növeljék. A tisztességtelen magatartást tanúsító Játékos köteles megtéríteni a Szervezőnek, illetve a Lebonyolítónak ezzel okozott kárt.

3.10. Amennyiben a Játékos a Játékszabályzatot vagy annak bármely rendelkezését nem fogadja el, a Játékban nem jogosult részt venni.

4. A JÁTÉK IDŐTARTAMA, HELYSZÍNE, SZABAD JÁTÉK

4.1. A Játék időtartama: **2026. november 13. (péntek) – 2026. november 15. (vasárnap)**, minden nap **11:00 és 19:00 óra között** (a továbbiakban: „**Játéknap**"), a Bevásárlóközpont Pepco előtti területén. A Hivatalos Futamok utolsó indítására Játéknaponként legkésőbb 18:45 órakor kerül sor.

4.2. Egy Játékos Játéknaponként **egy Hivatalos Futamon** vehet részt az Autós Szimulátoron. A Hivatalos Futamot követően – a helyszíni kapacitás függvényében, a sorban álló Játékosok Hivatalos Futamainak elsőbbsége mellett – a Játékos Szabad Játékot játszhat. A Motoros VR Szimulátor kizárólag Szabad Játékra szolgál, és Játéknaponként – a helyszíni kapacitás függvényében – korlátlan alkalommal használható.

4.3. Az Autós és a Motoros VR Szimulátor használata – a 4.4. pontban foglalt kivétellel – regisztrációhoz kötött. A Sorsoláson az a regisztrált Játékos is részt vesz, aki kizárólag a Motoros VR Szimulátort próbálta ki.

4.4. Kiskorúak. A 18. életévét be nem töltött személy a Játékban nem vehet részt, a Játékra nem regisztrálhat. Kiskorú személy a Szimulátorokat kizárólag Szabad Játék keretében, a Lebonyolító által – a Szimulátorok gyártójának ajánlása alapján – meghatározott életkori és egyéb feltételek szerint használhatja; ennek során személyes adatai – a 9. pont szerinti fényképfelvételek kivételével - nem kerülnek rögzítésre, és a Szabad Játék a Játéknak nem része.

4.5. Egészségügyi figyelmeztetés. A Szimulátorok – különösen a Motoros VR Szimulátor – használata egyes személyeknél szédülést, hányingert, egyensúlyzavart (mozgásbetegséget), fényérzékeny személyeknél epilepsziás rohamot okozhat. A Szimulátorokat mindenki saját felelősségére használja; rosszullét esetén a használatot haladéktalanul meg kell szakítani. A Lebonyolító a Szimulátor használatát egészségügyi kockázat észlelése, illetve alkohol vagy tudatmódosító szer befolyására utaló jel esetén megtagadhatja vagy megszakíthatja.

5. VERSENYKIÍRÁS – A FŐDÍJÉRT FOLYÓ VERSENY SZABÁLYAI

5.1. A Verseny. A Fődíjért folyó Versenyben kizárólag az **Autós Szimulátoron** teljesített Hivatalos Futamok eredményei vesznek részt. **A Motoros VR Szimulátoron elért eredmények (ha ott bármilyen eredmény megjelenik) a Versenybe nem számítanak be.**

5.2. A Hivatalos Futam. A Játékos adott Játéknapon az Autós Szimulátoron teljesített **első futama minősül Hivatalos Futamnak**. A Lebonyolító munkatársa a futam indítása előtt a Játékost a telefonszáma alapján azonosítja, ellenőrzi, hogy az adott Játéknapon teljesített-e már Hivatalos Futamot, és a futamot a rendszerben Hivatalos Futamként jelöli. A Játékos nem választhatja meg, hogy melyik futama legyen hivatalos, és Hivatalos Futama előtt Szabad Játékot az Autós Szimulátoron nem játszhat.

5.3. Lebonyolítás. Az Autós Szimulátoron egyszerre egy Játékos versenyez, egyedül, a pályán más (élő vagy gépi) versenyző nélkül. A Játékosok a helyszíni érkezési sorrend szerint kerülnek indításra; időpontfoglalásra nincs lehetőség.

5.4. Egységes versenyfeltételek. A Játék teljes időtartama alatt valamennyi Hivatalos Futamon azonos:

- a pálya;
- a jármű;
- a Szimulátor beállításai, az időjárási és pályaviszonyok.

A Játékos a Szimulátor beállításait nem módosíthatja; az ülés kényelmi beállítását a Lebonyolító munkatársa végzi.

5.5. Az eredmény. A Hivatalos Futam egy mért körből áll. A Hivatalos Futam eredménye ennek a körnek a kapcsán mért **Köridő**. Ha a kör az 5.7. pont szerint érvénytelen, a Játékosnak az adott Játéknapon nincs értékelhető eredménye. A Játékos Versenyben elért eredménye a Játék időtartama alatt teljesített Hivatalos Futamai (legfeljebb 3) közül a leggyorsabb érvényes Köridő.

5.6. Időmérés. A Köridőt kizárólag az Autós Szimulátor szoftvere méri és rögzíti, ezredmásodperc pontossággal; kézi időmérés nincs, a szoftver által rögzített adatok irányadók.

5.7. Érvénytelen kör. Érvénytelen az a kör, amelyet a Szimulátor szoftvere érvénytelennek jelöl, továbbá amelyben a Játékos a pályát levágja, a kört nem fejezi be, a jármű visszaállításra (reset) kerül, vagy amelyben az eredményt a Szimulátor rendeltetésellenes használatával, manipulálásával érte el.

5.8. Eredménytábla. A Lebonyolító a helyszínen eredménytáblát vezet, amelyen kizárólag a Becenév (Becenév hiányában a Játékos vezetéknevének és keresztnevének kezdőbetűje) és a Köridő jelenik meg; a Játékos neve, e-mail címe vagy telefonszáma nem. A sértő, megtévesztő, mások jogát sértő vagy harmadik személy nevével azonos Becenevet a Lebonyolító kezdőbetűkkel helyettesítheti.

5.9. Holtverseny. Ezredmásodpercre azonos legjobb Köridő esetén a Hivatalos Futamokban elért második leggyorsabb érvényes Köridő dönt; ennek egyezése vagy hiánya esetén az a Játékos kerül előrébb, aki az azonos legjobb Köridőt időben korábban érte el.

5.10. Műszaki hiba. Ha az Autós Szimulátor a Játékosnak fel nem róható okból meghibásodik (pl. szoftverhiba, áramkimaradás, a vezérlőeszközök hibája), a Lebonyolító a Hivatalos Futam megismétlését biztosítja; a hiba miatt hibásan rögzített Köridő nem vehető figyelembe. Ha a Verseny műszaki okból nem folytatható, a Szervezők az addig elért érvényes Köridők alapján állapítják meg a Fődíj Nyertesét.

5.11. Sportszerűség, kizárás. A Lebonyolító kizárhatja a Versenyből azt a Játékost, akinek viselkedése ezt indokolttá teszi, különösen de nem kizárólagosan, ha a Szimulátort rendeltetésellenesen használja, manipulálja vagy rongálja, más Játékost zavar, a Lebonyolító munkatársainak utasításait nem követi, vagy alkohol, illetve tudatmódosító szer befolyása alatt áll. A kizárt Játékos eredményei törlésre kerülnek.

5.12. Reklamáció. A Köridővel, a kör érvényességével vagy a Hivatalos Futam minősítésével kapcsolatos észrevételt a Játékos a helyszínen, a Lebonyolító munkatársánál, legkésőbb az adott Játéknap végéig tehet. A Lebonyolító az észrevételt a Szimulátor által rögzített adatok alapján bírálja el.

5.13. A Fődíj Nyertesének megállapítása. A Fődíj nyertese az a Játékos, aki a Játék teljes időtartama alatt Hivatalos Futamon az Autós Szimulátoron a leggyorsabb érvényes Köridőt érte el (a továbbiakban: „**Fődíj Nyertese**"). A második, harmadik és negyedik leggyorsabb érvényes Köridőt elérő Játékos – e sorrendben - a Fődíj pótnyertese (a továbbiakban: „**Fődíj Pótnyertese**"). A végeredményt a Lebonyolító 2026. november 15-én 19:00 órakor rögzíti. A Szervezők a végeredményt a Fődíj Nyertesének értesítéséig ellenőrizhetik, és a Játékszabályzatba ütköző módon elért eredményt törölhetik.

6. A Nyeremények készpénzre nem válthatók, más nyereményre vagy szolgáltatásra nem cserélhetők, továbbá másra át nem ruházhatók.

7. SORSOLÁSI NYEREMÉNYEK, A SORSOLÁS

7.1. A Lebonyolító a Játék időtartama alatt érvényesen regisztrált **valamennyi Játékos** – a Fődíj Nyertesének kivételével – között, függetlenül attól, hogy az autós vagy a motoros VR szimulátort próbálta-e ki, illetve milyen eredményt ért el, a Sorsolási Nyereményeket sorsolja ki. Minden Játékos – függetlenül attól, hogy hány Játéknapon vett részt – **egy alkalommal** kerül a sorsolási adatbázisba.

7.2. A Nyeremények felhasználási feltételei. A Nyeremények készpénzre nem válthatók, más nyereményre nem cserélhetők, és azok pénzbeli ellenértékének kifizetése nem igényelhető. Az ALDI vásárlási utalvány, az Aldi Magyarország Élelmiszer Bt. (székhely: 2051 Biatorbágy, Mészárosok útja 2.; cégjegyzékszám: 13-06-058506) által meghatározott mindenkori felhasználási feltételek szerint váltható be. Az utalvány készpénzre sem részben, sem egészben nem váltható, annak értékéből készpénzben visszajáró nem adható. A felhasználás során az utalvány névértékét meghaladó vásárlási összeg megfizetése a nyertest terheli. A Szervező a nyeremények elvesztéséből, megrongálódásából, jogosulatlan felhasználásából, illetve a nyertesnek felróható okból történő beváltási akadályokból eredő károkért felelősséget nem vállal.

7.3. A Sorsolás. A Lebonyolító nyereményenként egy-egy, azaz **összesen 2 db, azaz két darab Nyertest** (a továbbiakban: „**Sorsolási Nyertes**") és nyereményenként 3 darab, azaz mindösszesen **6 db, azaz hat darab pótnyertest** (a továbbiakban: „**Sorsolási Pótnyertes**") sorsol ki a véletlenszerűség elve alapján, gépi sorsolással. Az elsőként kisorsolt Sorsolási Nyertes nyereménye a JBL CHARGE 6 BLK hangszóró, míg a másodikként kisorsolt Sorsolási Nyertes nyereménye a 10 000 Ft értékű ALDI vásárlási utalvány. A Sorsolási Pótnyertesek sorsolására a Sorsolási Nyertesek sorsolását követően kerül sor: először a JBL CHARGE 6 BLK hangszóróhoz tartozó 3, majd az ALDI vásárlási utalványhoz tartozó 3 Sorsolási Pótnyertes kerül kisorsolásra; az adott Nyereményhez tartozó Sorsolási Pótnyertesek a kisorsolásuk sorrendjében válhatnak jogosulttá. Ha egy Játékost a Sorsoláson ismételten kisorsolnak, kizárólag az elsőként kisorsolt nyertessége érvényes, és helyette újabb sorsolásra kerül sor.

7.4. A Sorsolás időpontja: **2026. november 18. (szerda) 13:00 óra**. Helyszíne: 1062 Budapest, Délibáb utca 29. – a Lebonyolító székhelye. A Sorsolás zártkörű, arról jegyzőkönyv készül.

7.5. Amennyiben a Sorsolási Nyertes nem jogosult a Nyereményre, a sorsolás sorrendje szerint az adott Nyereményhez tartozó Sorsolási Pótnyertes válik jogosulttá. Amennyiben az adott Nyeremény tekintetében nincs további jogosult Sorsolási Pótnyertes, az érintett Nyeremény a Játék keretében nem kerül átadásra.

7.6. Ha bármely Fődíj Pótnyertes Sorsolási Nyereményt átvesz, az a továbbiakban nem minősül a Fődíj Pótnyertesének.

8. NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

8.1. Fődíj. A Lebonyolító a Fődíj Nyertesét **2026. november 19. (csütörtök)** napján a regisztráció során megadott e-mail címen értesíti.

8.2. Amennyiben a Fődíj Nyertese **2026. november 25. (szerda) 23:59 óráig** e-mailben nem jelentkezik a Nyereményért, illetve a feltételeknek nem felel meg, az első Fődíj Pótnyertes kerül értesítésre **2026. november 26. (csütörtök)** napján. Amennyiben az első Fődíj Pótnyertes **2026. december 2. (szerda) 23:59 óráig** nem jelentkezik, illetve a feltételeknek nem felel meg, úgy a második Fődíj Pótnyertes kerül értesítésre **2026. december 3. (csütörtök)** napján. Amennyiben a második Fődíj Pótnyertes **2026. december 9. (szerda) 23:59 óráig** nem jelentkezik, illetve a feltételeknek nem felel meg, úgy a harmadik Fődíj Pótnyertes kerül értesítésre **2026. december 10. (csütörtök)** napján. Amennyiben a harmadik Fődíj Pótnyertes **2026. december 16. (szerda) 23:59 óráig** nem jelentkezik, illetve a feltételeknek nem felel meg, a Fődíj a Játék keretében nem kerül átadásra.

8.3. Amennyiben a Fődíj Pótnyertese a Sorsoláson Sorsolási Nyereményt is nyert, a Fődíjra válik jogosulttá, a Sorsolási Nyereményre vonatkozó jogosultsága pedig az adott Nyeremény Sorsolási Pótnyertesére száll át (3.7. pont).

8.4. Sorsolási Nyeremények. A Lebonyolító a Sorsolási Nyerteseket **2026. november 19. (csütörtök)** napján a regisztráció során megadott e-mail címen értesíti. Amennyiben a Sorsolási Nyertes **2026. november 25. (szerda) 23:59 óráig** e-mailben nem jelentkezik a Nyereményért, illetve a feltételeknek nem felel meg az adott Nyeremény Sorsolási Pótnyertese kerül értesítésre **2026. november 26. (csütörtök)** napján. Amennyiben a Sorsolási Pótnyertes **2026. december 2. (szerda) 23:59 óráig** nem jelentkezik, illetve a feltételeknek nem felel meg úgy a következő Sorsolási Pótnyertes kerül értesítésre **2026. december 3. (csütörtök)** napján. Amennyiben a Sorsolási Pótnyertese **2026. december 9. (szerda) 23:59 óráig** nem jelentkezik, illetve a feltételeknek nem felel meg úgy a következő Sorsolási Pótnyertes kerül értesítésre **2026. december 10. (csütörtök)** napján. Amennyiben a Sorsolási Pótnyertes **2026. december 16. (szerda) 23:59 óráig** nem jelentkezik, illetve a feltételeknek nem felel meg, az adott Sorsolási Nyeremény a Játék keretében nem kerül átadásra.

8.5. Átadás. A Nyeremények átvétele a Bevásárlóközpontban, a Lebonyolítóval előre egyeztetett időpontban, **legkésőbb 2026. december 31. napjáig** történik. Amennyiben a nyertes a Nyeremény átvételéről nem tud megállapodni a Lebonyolítóval, vagy a Nyereményt a fenti határidőig nem veszi át, a Nyereményre való jogosultságát elveszti, azt a továbbiakban a Szervezőktől nem követelheti.

8.6. A Nyeremény átvételét a nyertes átvételi elismervény aláírásával igazolja, amelyen a nyertes neve, a Nyeremény megnevezése, az átvétel helye és időpontja, valamint a nyertes saját kezű aláírása kerül rögzítésre. Az átvételi elismervény aláírása a Nyeremény átadásának feltétele.

8.7. A nyertes köteles együttműködni annak érdekében, hogy a Nyeremény átvételére az előre egyeztetett időpontban sor kerüljön. Ha együttműködési kötelezettségének nem tesz eleget, és így a Nyeremény átadása meghiúsul, ez a Szervezők terhére nem értékelhető.

8.8. A Szervezők kizárják a Játékból azt a nyertest, akinek a Nyereményt azért nem lehet átadni, mert az általa megadott személyes adatok nem valósak, hiányosak vagy tévesek, vagy egyéb okból nem felel meg a Játékszabályzatban írt feltételeknek.

8.9. A Nyeremény másra át nem ruházható, készpénzre nem váltható. A Nyereményekkel, valamint azok sorsolásával és átvételével kapcsolatos változtatás jogát – a Nyereménnyel egyenértékű más nyereménytárgyra – a Szervezők fenntartják.

9. FÉNYKÉPFELVÉTELEK

9.1. A Lebonyolító a Szervező megbízásából a Játék helyszínén **fényképfelvételeket** készít, nem beállított tömeg-, csoport- és hangulatképeket, amelyeket a Szervező a Bevásárlóközpont saját kommunikációs felületein (weboldal, közösségi média felületek) **2 évig** használ fel. A felvételek készítése és felhasználása a Szervező jogos érdekén alapul; erről, valamint a tiltakozás lehetőségéről a helyszínen kihelyezett tájékoztató és az Adatkezelési Tájékoztató ad részletes tájékoztatást. Videó- és hangfelvétel nem készül.

9.2. Egyénileg kiemelt fényképfelvétel nem készül, illetve nem kerül közzétételre.

10. ADÓZÁS, KÖLTSÉGEK

A Nyereményekhez tartozó esetleges személyijövedelemadó- és egyéb közteher-fizetési kötelezettséget a Szervező viseli. A Szervezőt a Nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli. A Játék lebonyolításával járó költségeket a Szervezők viselik; egyéb esetlegesen felmerülő költségek (pl. a Nyeremény átvételének helyszínére történő utazás) a Játékost terhelik.

A Játékos a Játékszabályzat elfogadásával kijelenti, szavatolja és tudomásul veszi, hogy a Nyereményt nem vállalkozási tevékenysége keretében kapja, abban az esetben sem, ha a Nyeremény átvételének adóévében vállalkozási tevékenységet végezne, továbbá a Nyereményt nem vállalkozási tevékenysége keretében használja fel, és vállalkozási tevékenysége kapcsán a Nyereménnyel összefüggésben részére adófizetési kötelezettség nem keletkezik.

11. ADATVÉDELEM

11.1. A Játékkal összefüggő személyes adatok adatkezelője kizárólag a Szervező. A Lebonyolító a Szervező adatfeldolgozójaként, a Szervezővel kötött adatfeldolgozási megállapodás alapján, kizárólag a Szervező utasításai szerint jár el; az adatkezelést érintő érdemi döntést nem hozhat, saját célra adatkezelést nem végezhet.

11.2. Az adatkezelés részletes szabályait a jelen Játékszabályzat 1. számú mellékletét képező Adatkezelési Tájékoztató tartalmazza.

12. INFORMÁCIÓ A JÁTÉKRÓL

A Játékkal kapcsolatos kérdés esetén a plazamarketing@indotek.hu e-mail címen kérhető tájékoztatás. A Játékszabályzat a helyszínen, a regisztrációs eszközön és a Bevásárlóközpont honlapján érhető el.

13. VEGYES RENDELKEZÉSEK

13.1. A Játékosok a regisztrációval a jelen Játékszabályzat rendelkezéseit magukra nézve kötelezőnek fogadják el.

13.2. A Szervezők a Nyeremények tekintetében minőségi felelősséget nem vállalnak; az esetleges igény, amennyiben arra jogszabály lehetőséget ad, a Nyeremény szolgáltatójával, gyártójával vagy forgalmazójával szemben érvényesíthető.

13.3. A Szervezők nem felelnek a Játékos által hibásan vagy hiányosan megadott adatokból eredő következményekért, valamint a Szimulátorok rendeltetésellenes használatából, illetve a 4.5. pontban foglalt figyelmeztetés figyelmen kívül hagyásából eredő károkért; e kizárás nem érinti a szándékosan vagy súlyos gondatlansággal okozott, továbbá az életet, testi épséget vagy egészséget megkárosító szerződésszegésért való felelősséget.

13.4. A Szervezők fenntartják a jogot, hogy amennyiben valamely Játékos részéről manipulációt, a Játék szellemével összeférhetetlen magatartást tapasztalnak, vagy ennek megalapozott gyanúja merül fel, a Játékost azonnali hatállyal kizárják a Játékból.

13.5. A Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játékszabályzatot indokolt esetben (különösen jogszabályváltozás, hatósági előírás, vis maior, a Szimulátorok szolgáltatásának elháríthatatlan akadálya esetén) megváltoztassa, illetve a Játékot felfüggessze vagy megszüntesse; a módosítás a már érvényesen elért eredményeket a Játékosok hátrányára – elháríthatatlan külső ok kivételével – nem érintheti. Az erre vonatkozó tájékoztatást a Szervezők a Játék egyéb közleményeivel azonos nyilvánosság mellett teszik közzé.

13.6. A jelen Játék promóciós játéknak minősül: a részvétel ingyenes és fizetési kötelezettséghez nem kötött, a Fődíj odaítélése kizárólag a Játékos teljesítményén múlik; a Játékra a szerencsejáték szervezéséről szóló 1991. évi XXXIV. törvény hatálya nem terjed ki.

13.7. A Játékra és a Játékszabályzatra a magyar jog irányadó.

Melléklet: 1. számú melléklet – Adatkezelési Tájékoztató

1. számú melléklet

AZ „ÁLLJ RAJTHOZ!” NYEREMÉNYJÁTÉK ADATKEZELÉSI TÁJÉKOZTATÓJA

A jelen adatkezelési tájékoztató (a továbbiakban: „**Tájékoztató**”) az In-Management Szolgáltató Zrt. (székhely: 1133 Budapest, Váci út 110.; adószám: 32138616-2-41; cégjegyzékszám: 01-10-142114) (e-mail: plazamarketing@indotek.hu; a továbbiakban: „**Adatkezelő**”) által szervezett, a Csepel Plaza (1211 Budapest, II. Rákóczi Ferenc út 154 – 170.) területén 2026. november 13. és 15. között megrendezésre kerülő „Állj rajthoz!” nyereményjáték (a továbbiakban: „**Játék**”), valamint az annak helyszínén készülő fényképfelvételek kapcsán kezelt személyes adatokról nyújt tájékoztatást az (EU) 2016/679 rendelet (a továbbiakban: „**GDPR**”) 13. cikke alapján. A nagy kezdőbetűvel írt fogalmak a Játékszabályzatban meghatározott jelentéssel bírnak.

1. Az Adatkezelő és az adatfeldolgozó

Adatkezelő: In-Management Szolgáltató Zrt. (székhely: 1133 Budapest, Váci út 110.; adószám: 32138616-2-41; cégjegyzékszám: 01-10-142114); postacím: 1133 Budapest, Váci út 110.; e-mail: plazamarketing@indotek.hu. A Játékkal összefüggő adatkezelés egyedüli adatkezelője az Adatkezelő.

Adatfeldolgozó (Lebonyolító): Positive Adamsky Creative Kft. (székhely: 1062 Budapest, Délibáb utca 29.; adószám: 22698896-2-42; cégjegyzékszám: 01-09-939522). Tevékenysége: közreműködés a helyszíni regisztrációban, a Játékosok napi azonosítása, a Szimulátorok üzemeltetése, a Hivatalos Futamok és Köridők rögzítése, az eredménytábla vezetése, a Sorsolás lebonyolítása, a nyertesek értesítése, a Nyeremények átadásának koordinálása, valamint fényképfelvételek készítése. Az adatfeldolgozó kizárólag az Adatkezelő utasításai szerint, adatfeldolgozási megállapodás alapján jár el, saját célra adatot nem kezel.

2. Az adatkezelések összefoglalása

Adatkezelési cél	Kezelt adatok	Jogalap	Időtartam
A) A Játék lebonyolítása: regisztráció, napi azonosítás, Hivatalos Futamok, eredménytábla, Sorsolás, a nyertesek értesítése és a Nyeremények átadása	név, e-mail cím, telefonszám, a 18. életév betöltésére és a nyilatkozatok elfogadására vonatkozó regisztráció, Becenév, a részvétel napjai, a Hivatalos Futamok Köridői	GDPR 6. cikk (1) b) – a Játékszabályzat szerinti jogviszony teljesítése	a Játék lezárásáig (valamennyi Nyeremény átadása, illetve a jogosultság megszűnése), legkésőbb 2027. január 31-ig; ezt követően törlés
B) A Nyeremény átadásának igazolása, jogi igények érvényesítése, illetve az azokkal szembeni védekezés	a nyertes neve, a Nyeremény megnevezése, az átvétel helye, ideje, aláírás (átvételi elismervény); a Sorsolás jegyzőkönyve; a végeredmény	GDPR 6. cikk (1) f) – az Adatkezelő jogos érdeke	az átadástól számított 5 év (Ptk. általános elévülési idő)
C) Fényképfelvételek a Játék helyszínén, a Bevásárlóközpont	képmás (nem beállított tömeg-, csoport- és hangulatképeken)	GDPR 6. cikk (1) f) – az Adatkezelő jogos érdeke	a felhasználásra kiválogatott képek: a rendezvénytől számított

népszerűsítése céljából			2 év; a fel nem használt képek: 90 napon belül törlés
D) Érintetti kérelmek, panaszok kezelése	a kérelemben megadott adatok, a válasz	GDPR 6. cikk (1) c) – GDPR 12–22. cikk	a kérelem lezárásától számított 5 év

3. A Játékkal kapcsolatos adatkezelések részletei (A–B)

3.1. A regisztrációs adatok megadása a Játékban való részvétel feltétele. A Becenév megadása önkéntes; Becenév hiányában az eredménytáblán a Játékos kezdőbetűi jelennek meg. A telefonszám a napi azonosítást, az e-mail cím a nyertesek értesítését szolgálja.

3.2. A nem nyertes Játékosok adatait az Adatkezelő a Játék lezárását követően haladéktalanul, de legkésőbb 2027. január 31-ig törli; a nyertesek adatait a B) pont szerint kezeli tovább.

3.3. A Játék során automatizált döntéshozatal nem történik: a Fődíj Nyertesét a Szimulátor által mért Köridők alapján, a Játékszabályzatban rögzített objektív szabályok szerint, a Lebonyolító munkatársai állapítják meg, a Sorsolási Nyerteseket véletlenszerű gépi sorsolás választja ki.

4. Fényképfelvételek (C)

4.1. A Lebonyolító az Adatkezelő megbízásából a Játék helyszínén fényképfelvételeket készít, amelyeket az Adatkezelő a Bevásárlóközpont saját kommunikációs felületein (weboldal, Facebook, Instagram, LinkedIn) tesz közzé. **Videó- és hangfelvétel nem készül.**

4.2. Jogos érdek. Az Adatkezelő jogos érdeke a Bevásárlóközpont és rendezvényeinek népszerűsítése, a rendezvény hangulatának bemutatása. Az Adatkezelő érdekmérlegelési tesztet végzett, amely az érintett kérésére megismerhető.

4.3. Garanciák:

- nem beállított tömeg-, csoport- és hangulatképek készülnek, amelyeken a résztvevők nem egyénileg kiemelt szereplőként jelennek meg; nevet nem tüntetünk fel;
- egyénileg kiemelt fénykép nem készül, illetve nem kerül közzétételre;
- a közzétételre kerülő képek előzetesen átválogatásra kerülnek; méltatlan, kellemetlen vagy félreérthető helyzetet ábrázoló kép (pl. a szimulátor használata közbeni rosszullét) nem kerül közzétételre;
- a Játék helyszínén jól látható tájékoztató hívja fel a figyelmet a fényképezésre;
- az érintett a helyszínen és utólag is tiltakozhat (4.4. pont).

4.4. Tiltakozás. Az érintett – kiskorú esetén törvényes képviselője – a jogos érdeken alapuló adatkezelés ellen bármikor tiltakozhat a helyszínen a fotósnál vagy a Lebonyolító munkatársánál, illetve utólag a plazamarketing@indotek.hu címen. Tiltakozás esetén az Adatkezelő a felvételt nem teszi közzé, a már közzétett tartalomból eltávolítja, vagy az érintettet felismerhetetlenné teszi.

4.5. A Lebonyolító az elkészült fényképeket a rendezvényt követő 10 napon belül átadja az Adatkezelőnek, és saját példányait az átadást követő 30 napon belül törli; a fényképeket saját célra (pl. referenciaként) nem használhatja fel.

4.6. A közösségi média felületeken történő közzététel során a platform üzemeltetője (pl. Meta Platforms Ireland Ltd.) saját adatkezelési szabályai szerint is kezelhet adatokat; erre az Adatkezelőnek nincs ráhatása, és a nyilvánosan közzétett képeket harmadik személyek tovább megoszthatják.

5. Adatbiztonság, hozzáférés

A személyes adatokhoz kizárólag az Adatkezelő és a Lebonyolító erre feljogosított munkavállalói férhetnek hozzá, a feladataik ellátásához szükséges mértékben. A helyszíni regisztrációs eszközön a korábban regisztrált Játékosok adatai más Játékosok számára nem tekinthetők meg; a napi azonosítás során a Lebonyolító munkatársa kizárólag a Hivatalos Futam ellenőrzéséhez szükséges adatokat látja. Az Adatkezelő és az adatfeldolgozó megteszik azokat a technikai és szervezési intézkedéseket, amelyek az adatok jogosulatlan hozzáférés, megváltoztatás, továbbítás, nyilvánosságra hozatal, törlés vagy megsemmisítés, valamint véletlen megsemmisülés és sérülés elleni védelméhez szükségesek. Az adatok az EGT területén kerülnek tárolásra.

6. Az érintett jogai

hozzáférés a személyes adatokhoz és tájékoztatás az adatkezelésről (GDPR 15. cikk);
helyesbítés (GDPR 16. cikk);
törlés (GDPR 17. cikk) – a Nyeremény átadása előtt kért törlés esetén a Játékos a Játékban való részvételi, illetve nyereményjogosultságát elveszti;
az adatkezelés korlátozása (GDPR 18. cikk);
adathordozhatóság a szerződés teljesítésén alapuló adatkezelések tekintetében (GDPR 20. cikk);
tiltakozás a jogos érdeken alapuló adatkezelés ellen (GDPR 21. cikk).
A kérelmeket az Adatkezelő a plazamarketing@indotek.hu e-mail címen vagy az 1133 Budapest, Váci út 110. postai címen fogadja, és azokra legkésőbb a beérkezéstől számított egy hónapon belül válaszol. Ez a határidő a kérelem összetettségére vagy a kérelmek számára tekintettel további két hónappal meghosszabbítható; erről az Adatkezelő az érintettet egy hónapon belül tájékoztatja.

7. Jogorvoslat

Az érintett panaszt tehet a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóságnál (NAIH; cím: 1055 Budapest, Falk Miksa u. 9-11.; telefon: +36 1 391 1400; e-mail: ugyfelszolgalat@naih.hu; honlap: www.naih.hu), illetve jogai megsértése esetén – választása szerint lakóhelye vagy tartózkodási helye szerinti – törvényszékhez fordulhat. Javasoljuk, hogy panasza esetén először az Adatkezelőt keresse meg.

8. Irányadó jogszabályok

A GDPR; az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény; a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (különösen a képmáshoz való jogra vonatkozó 2:48. §).