

NYEREMÉNYJÁTÉK SZABÁLYZAT

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

A "Ballantine's x Valmar áprilisi nyereményjáték" elnevezésű nyereményjáték ("Játék") szervezője az Octopus Digital Lab Kft. (székhely: 1015 Budapest, Hunfalvy utca 9. 1. em. 4.); ("Szervező").

A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező, Octopus Digital Lab Kft. (székhely: 1015 Budapest, Hunfalvy utca 9. 1. em. 4., e-mail: bogi@octopuslab.com) "**Lebonyolító**" „**Adatfeldolgozó**" látja el.

2. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

2.1 A Játék nyelve magyar. A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint érvényes személyazonosító igazolvánnyal rendelkező, **18. életévét betöltött**, cselekvőképes természetes személy (a „**Játékos**") vehet részt, aki a Játék 3. pontban írt időtartama alatt pályázatot nyújt be. (Fényképet oszt meg.)

A pályázatban (a „**Pályázat**") nem szerepelhet: szexuális, agresszív, erőszakos, a közbiztonságot veszélyeztető, bűncselekményt vagy szabálysértést megvalósító, jogi tiltásba ütköző, környezetet, természetet károsító vagy azokra ösztönző magatartás illetve tartalmak vagy bármilyen olyan tartalom, amely a gyermek- és fiatalkorúak fizikai, szellemi, érzelmi vagy erkölcsi fejlődését károsíthatja stb.

A játék során a Játékosnak Instagram Story-ba kell nyilvános képet megosztania, a fényképen meg kell jelölnie a @ballantineshu profilt és a #bennevan tageket.

2.3 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.

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

2.5 Szervező kizárólag azokat a Pályázatokot tekinti érvényesnek, amelyeket a Játékosok saját adataik megadásával küldenek be a Játékba

2.6 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 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 felelősségét kizárja.

2.7 A Pályázatok 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.

- 2.8 A Játékból ki vannak zárva a Szervező, a Lebonyolító, valamint a Játék szervezésében részt vevő egyéb harmadik személyek munkavállalói és mindezen személyek Ptk. 8:1. § (1) 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.

3. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

A **Játék 2023. április 3. napjától április 24. napjáig tart.** Játék lezárása: április 24. 12:00 óra.
Sorsolás: 2023. április 24. 15:00.

A Játék lezárása után beérkezett Pályázatokat a Szervezőnek nem áll módjában érvényes Pályazatként elfogadnia.

4. A JÁTÉK MENETE

4.1 SORSOLÁSON TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL

Ahhoz, hogy a Játékos a sorsoláson részt vehessen (érvényes Pályázata legyen), a Játékszabályzat 3. pontjában meghatározott időtartam alatt eleget kell tennie a Játékszabályzat 2.1 pontjában foglaltaknak, azaz Instagram Story-ba kell nyilvános képet megosztania és a fényképen meg kell jelölni a @ballantineshu és a #bennevan tageket.

4.2 NYEREMÉNYEK SORSOLÁSA

4.2.1 Az érvényes Pályázatok közül a játék lezárást követően, **2023.04.24-én** az alábbiak szerint választja kis a nyerteseket:

Szervező és Lebonyolító a véletlenszerűség elvének eleget tevő gépi sorsolással - sorsolja ki a győzteseket. A sorsolás során összesen 2 nyertes kerül kisorsolásra. A sorsolás alkalmával 2 db tartaléknyertes Pályázat is kisorsolásra kerül. A tartaléknyertesek a kisorsolásuk sorrendjében válnak jogosulttá, amennyiben a nyertes vagy az előttük álló tartaléknyertes Pályázat bármely okból érvénytelen vagy a nyertes vagy az előttük álló tartaléknyertes a Játékból a Pályázatával összefüggő egyéb okból kizárásra kerül.

5. NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

5.1 A Játékban a következő Nyeremények kerülnek kisorsolásra:

- 1 db Ballantine's pulóver a Valmar tagjai által aláírva, 1 Ballantine's Finest válogatás, 1 szett Ballantine's pohár

5.2 A nyertes az alábbi IG oldalon kerül kihirdetése: @ballantineshu, majd a Lebonyolító DM (direct message) formájában is értesíti őket. („**Értesítés**”).

5.3 A nyeremények pénzre nem válthatók, nem átruházhatók és vissza nem térítendőek.

6. ADATVÉDELEM, SZEMÉLYHEZ FÜZŐDŐ JOGOK

7.1 A jelen Játékban történő részvétellel kapcsolatos adatszolgáltatás önkéntes a Játékos szabadon adott hozzájárulásán alapul. A Játékos bármikor kérheti az adatai törlését a jelen pontban megadott elérhetőségeken, de ez nem érinti az azt megelőző jogszerű adatkezelést. Azok, akik a Játékban részt vesznek, tudomásul veszik és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy

- a) Szervező, mint Adatkezelő és Lebonyolító, mint Adatfeldolgozó a megadott személyes adataikat a Játékkal összefüggésben kapcsolattartás és adminisztráció céljából kezelje, illetve feldolgozza;
- b) Szervező, mint Adatkezelő a nyertes Játékos _Instagram__ nevét _Instagram_ oldalán nyilvánosságra hozza az alábbi célból: nyertes Játékos biztos tájékoztatása a nyertességéről, amellyel elkerülhető az, hogy a Játékos azért nem értesül a nyertességéről, mert az üzenet nem érkezik meg.
- c) részvételükkel minden tekintetben, kifejezetten elfogadják a Játékszabályzat minden rendelkezését.

A megadott adatok kezelője a Szervező. Az adatok feldolgozását a Szervező megbízásából a Lebonyolító végzi, mint Adatfeldolgozó.

Budapest, 2023.04.01.