

A Tessedik Sámuel Múzeum és Szárazmalom, Városi Könyvtár Diafilmes kvízzjátékának részvételi és játékszabályzata

1. A Tessedik Sámuel Múzeum és Szárazmalom, Városi Könyvtár (székhelye: 5540 Szarvas, Vajda P. u. 26.) (a továbbiakban: Szervező) által szervezett nyereményjátékban (továbbiakban: Játék) csak természetes személy vehet részt (továbbiakban: Játékos). A Játékban való részvétel a jelen hivatalos Részvételi és játékszabályzat automatikus elfogadását jelenti.
2. A Játék 2024. február 7-től (szerdától) – augusztus 31-ig (szombatig) tart.
3. A Játékban részt vehet minden 5 és 14 év közötti természetes személy, aki Magyarországon tartózkodási- vagy lakóhellyel rendelkezik.
4. A JÁTÉK MENETE: A résztvevők a kvízzjátékot papír alapon tölthetik ki a Városi Könyvtárban (5540 Szarvas, Vajda P. u. 26.). A Sorsolásban való részvétel feltétele a Játékban szereplő összes kérdés helyes megválaszolása, valamint a Játékos adatainak (név, e-mail cím, telefonszám) hiánytalan és hibátlan megadása. A személyes adatokat (név, e-mail cím, telefonszám) a Szervező csak a nyertessel való kapcsolatfelvételre használja fel. A Játékos a Játék ideje alatt összesen 8 kérdésre válaszol. A Játékos a kitöltött kvízlapot az olvasószolgálati pultban a könyvtárosoknak adja le. Egy felhasználó a Játék során havonta egy alkalommal játszhat. A nyereményjátékban való részvétel a Játékosok számára ingyenes.
5. A Játék során havonta egy ajándécsomagot sorsolunk ki. A nyereményeket az összes (ennek híján a legtöbb) kérdésre helyesen válaszolók között véletlenszerűen, kézi sorsolással sorsoljuk ki. A nyeremény készpénzre nem váltható. A sorsolás időpontja: Minden hónap első munkanapján.
6. A Szervező a sorsolást követő 5 napon belül felveszi a kapcsolatot a Nyertesekkel a Játék során megadott e-mail címen vagy telefonon, és egyeztet a Nyeremény átadásáról. A Nyertes tudomásul veszi, hogy ha 8 napon belül nem válaszol a kiküldött e-mailre, akkor nyereményre való jogosultsága megszűnik. A Szervező nem vállalja a felelősséget a Játékos hibás adatszolgáltatásából (pl. nem létező e-mail címmel regisztrált a Játékba) eredő elmaradásokért, károkért. Amennyiben a nyeremény kézbesítése sikertelen (a küldemény visszaküldésre kerül a Szervező részére, vagy a Nyertes a megadott határidőig nem jelenik meg) a Nyertes nyereményre való jogosultsága megszűnik. Ha a játékos cselekvőképességében korlátozott, úgy a nyereménnyel kapcsolatos érdemi ügyintézésre, valamint a nyeremény átvételére csak a törvényes képviselőjével, gondnokával együtt jogosult. Cselekvőképtelen nyertes esetén a nyereménnyel kapcsolatos érdemi ügyintézésre, valamint a nyeremény átvételére kizárólag a nyertes törvényes képviselője vagy gondnoka jogosult.
7. A Játékból – a Szervező megítélése alapján – kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen vesznek részt a játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással megnöveljék. Ilyen személyeknek minősülnek, akik nem valós adatokkal vagy több e-mail címmel vesznek részt a Játékban, abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket. A jelen pontban meghatározott,

tisztességtelen magatartást tanúsító résztvevők vagy játékosok kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek okoztak. Továbbá a Szervező fenntartja a jogot, hogy vitás esetben a Játékost indoklás nélkül kizárja a sorsolásból vagy megtagadja a Nyeremény átadását.

8. A Játékban való részvételével a Játékos tudomásul veszi, hogy a Játék tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, ezáltal ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőkön 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.

9. A nyereményt terhelő személyi jövedelemadó és egyéb járulékfizetési kötelezettséget a Szervező viseli a postaköltséggel együtt.

10. A Szervező fenntartja a jogot, hogy kizárja minden jelenlegi és jövőben szervezett promóciójából azt, aki bármely a Tessedik Sámuel Múzeum és Szárazmalom, Városi Könyvtár által szervezett promócióban csalást/hamisítást követ el.

11. A Szervező a Játékos által megadott adatokat kizárólag a Játékos azonosításához és a kapcsolattartáshoz használja fel. A Szervező a birtokába került személyes adatokat más, 3. személynek nem adja át. A Szervező kezeli a sorsolás adatait, a nyertes adatait, a nyereményre, a nyeremény eljuttatására vonatkozó adatokat. Az a Játékos, aki nem kívánja, hogy a Szervező a személyes adatait kezelje, adatai törlését a nyilvántartásból bármikor írásban indoklás nélkül kérheti a következő címen: szarvasikonyvtar@gmail.com. A Játékos ugyanezen az e-mail címen kérheti adatai helyesbítését is. Az adatszolgáltatás önkéntes, azonban a Játékos tudomásul veszi, hogy - amennyiben nem adja meg a Játék lebonyolításához szükséges, a jelen Játékszabályzat 3. pontjában megjelölt adatait vagy amennyiben azok törlését kéri a nyeremény átadását megelőzően, az a Játékból való kizárásához vezet; valamint - amennyiben jogszabály a Szervező részére kötelező adatkezelést ír elő, a Játékos által kért törlésnek a Szervező csak ezen kötelező adatkezelést követően tud eleget tenni. Az adatok feldolgozását a Szervező végzi.

12. Ez a promóció nem a Facebook szponzorálásával, szervezésével illetve együttműködésével lett megszervezve. Az adatok, melyeket megad a Játékban, nem a Facebook, hanem a promóció Szervezőjének adatbázisába kerülnek és a 10. pontban meghatározott módon kerülnek felhasználásra.

13. A Szervező fenntartja a jogot a Játék megszakítására, felfüggesztésére. Amennyiben a Szervező felfüggeszti vagy megszakítja a Játékot, erről egyszerű közleményt jelentet meg a Szervező Facebook üzenőfalán, és honlapján.

14. Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játékszabályzatot indokolt esetben bármikor megváltoztassa.

Szarvas, 2024. február 6.

Tessedik Sámuel Múzeum és Szárazmalom, Városi Könyvtár