

# JÁTÉKSZABÁLYZAT

## Állati Legek

### 1. A játék neve, szervezője

Jelen szabályzat vonatkozik a SPAR Magyarország Kereskedelmi Kft. (továbbiakban: SPAR) által kezelt, karbantartott <http://allatirekordok.hu> weboldalon futó Állati Legek elnevezésű játékára, az alábbi feltételekkel.

### 2. A játékban részt vevő személyek

A Játékban részt vehet minden -internet-felhasználó - természetes személy, aki Magyarországon tartózkodási vagy lakóhellyel rendelkezik (a továbbiakban: Játékos), illetve Facebook profilján valós, személyazonosító okmánnyal igazolható névvel szerepel. Amennyiben a játékos vagy nyertes cselekvőképességében korlátozott, úgy a nyereménnyel kapcsolatos érdemi ügyintézésre, valamint a nyereség átvételére csak törvényes képviselőjével együtt jogosult. Amennyiben a játékos vagy nyertes cselekvőképtelen, úgy nevében kizárólag törvényes képviselője járhat el. (Elvált szülők esetén a szülői felügyeleti jogot gyakorló szülő, a képviselői jog terjedelmével kapcsolatos szülők közötti vita esetén a Játékos automatikusan kizárásra kerül.) A Játékban **NEM vehetnek részt** a Szervező tulajdonosai, vezető tisztségviselői és azok Ptk. szerinti közeli hozzátartozói, valamint egyéb, a lebonyolításban közvetlenül közreműködő cégek tulajdonosai, vezető tisztségviselői és azok Ptk. szerinti közeli hozzátartozói. A Játékos a jelen játékban való részvétellel elismeri, hogy teljes körűen megismerte a Játékszabályzatot, és azt feltétel nélkül elfogadja. Amennyiben a Játékos a 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. 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.

### 3. A Játék leírása, menete, nyertesek

A játék lényege, hogy a Játékos minél több pontot szerezzen a játék ideje alatt a minijátékok eredményes teljesítésével.

A játékos minden nap játszhat az 5 minijátékkal azonban naponta mindegyikkel csak egyszer.

A játékok sikeres teljesítésével pontot szerez, mellyel gyarapítja az összpontszámát. A teljesítményétől függően 3, 5 és 7 pontot szerezhet a játékos. Sikertelen játék esetén nem kap pontot. Amennyiben a játékos minden nap játszik, növelheti előnyét.

Minijátékok:

Állati okos

A játékos feladata, hogy kitalálja, hogy melyik hiányzik a felsorolásból. Az A, B és C válasz közül választhat. A válaszra kattintva lehet megjelölni a tippet. Minél gyorsabban megválaszolja helyesen a feladványt, annál több pontot kap.

Állati gyors

A játéktéren elhelyezett gombra minél többször rákattintva kell a futó gepárd gyorsaságát növelni. A cél, hogy a játékos a lehető legtöbbször kattintsa a játékidő vége előtt, hogy minél több pontot szerezzen.

Állati ritka

A Bemutató oldalon megjelenített legritkább állatok matricáit kell memorizálni. Amint a játékos készen áll, a "Már ismerem őket" gombra kattintva kezdheti meg a játékot. A jobbról és balról érkező matricák közül kell kiválasztani a Bemutató oldalon megjelenített matricák közül 10 db-ot. Ez lehet 10 különböző matrica, vagy a bemutatott matricák közül egy darab is, ami tízszer jelenik meg (egy matrica többször is feltűnhet a képernyőn). A helyes kattintással a megfelelő matrica zöldre vált. Minél gyorsabban megtalálja a játékos a 10 legritkább állatot, annál több pontot kap.

Állati veszélyes

A feladat, hogy a játékos megtalálja az összes, a pályán elhelyezett kígyót. Az összes mezőre rá kell kattintani és fel kell fedni azokat, amik nem kígyót rejtenek. A mezőre kattintva kiválaszthatja, hogy az x-re kattintva felfedi a mezőt, vagy a kígyófejre kattintva megjelöli a kígyó helyét. A felfedett mezők alatt található számok jelzik hogy a szomszédos mezők mennyi kígyót rejtenek. Minél gyorsabban találja meg a játékos az összes kígyót, annál több pont kap.

Állati vicces

A feladat, hogy a matrica szemügyre vétele után megtippelje a játékos, hogy a játéktéren megjelenő árnyék pontosan illeszkedik e a bemutatott matricára. Egy játékban 3 árnyékról kell helyesen megtippelni, hogy illik e a megjelenített fotóra. A helyes tippek száma alapján kapja meg a játékos a neki járó pontot.

#### **4. A Játék időtartama**

A játék 2016. április 21. 13 óra 30 perctől 2016. május 4. 17 óráig tart.

#### **5. Nyeremények és sorsolás**

A játékban a következő nyeremények kerülnek kiosztásra a megadott feltételek szerint a Játékosok között:

1-es szint:

Minden játékos részt vesz a sorsolásban, aki a játék végéig az összpontszáma 210 és 279 pont közé esik.

A kisorsolt nyeremények: 10x2 db Állati rekordok matricacsomag

2-es szint:

Minden játékos részt vesz a sorsolásban, aki a játék végéig az összpontszáma 280 és 349 pont közé esik.

A kisorsolt nyeremények: 10x20 db szabadon választható, Állati rekordok matrica

3-as szint:

Minden játékos részt vesz a sorsolásban, aki a játék végéig az összpontszáma 350 és 419 pont közé esik.

A kisorsolt nyeremények: 10x35 db szabadon választható, Állati rekordok matrica

4-es szint:

Minden játékos részt vesz a sorsolásban, aki a játék végéig az összpontszáma 420 és 490 pont közé esik.

A kisorsolt nyeremények: 10x darabonként 1 db Állati rekordok matricagyűjtő album és 50 db szabadon választható, Állati rekordok matrica

A játékosok az eredményüktől függően több sorsolásba is bekerülhetnek, azonban minden játékos csak egyszer nyerhetnek.

Sorsolások helye: REON Digital Kft. 1115 Budapest, Bartók Béla út 92-94.

Sorsolások ideje: 2016. május 5. 14 óra.

A sorsolás software segítségével elektronikusan történnek. A sorsolás nyilvános.

A nyertes nem jogosult a nyeremény átvételére, ha:

- a regisztrációhoz használt e-mail címe az egyeztetések során vagy annak megkezdése előtt törlésre kerül;
- Facebook profilján szereplő név nem valós, illetve az személyazonosító okmánnyal nem igazolható
- a neki küldött üzenetre 90 napon belül nem válaszol;
- egyértelműen bizonyítható, hogy több és/vagy hamis regisztrációval/Facebook-profillal játszott, jogosulatlan előnyre szert téve ezzel;
- egyértelműen bizonyítható, hogy a játék menetét/eredményét bármilyen módon befolyásolni próbálja;
- jelen játékszabályzat bármely pontját megsérti.

#### **6. Nyertesek értesítése**

A nyerteseket minden esetben a regisztrációhoz használt e-mail címen, vagy a Facebook regisztrációhoz használt e-mail címen keresztül értesítjük. Amennyiben a megadott e-mail cím és/vagy Facebook-profil megszűnik vagy más okból nem elérhető, a nyertes nem jogosult a nyereményre. A nyertesek értesítését háromszor kíséreljük meg.

#### **7. Nyeremények kézbesítése**

A nyertesek az általuk megadott címen, postai úton kapják kézhez a nyereményt. A nyeremény kézbesítését kétszer kíséreljük meg az értesítés visszaigazolásától számított 90 (kilencven) napon belül. A játékosok kötelesek együttműködni a nyeremények átvétele érdekében. Amennyiben ennek nem tesznek eleget és a nyeremény átvétele meghiúsul, a nyeremény a továbbiakban nem vehető át és SPAR-t semmilyen felelősség nem terheli.

#### **8. A SPAR felelőssége**

A SPAR kizárja felelősségét a Játékosok téves, pontatlan vagy hiányos adatszolgáltatásából, a kiskorú vagy cselekvőképtelen személy törvényes képviselő hozzájárulása nélküli regisztrációjából / játékban való részvételéből, valamint a nyertes részére elektronikus úton e-mailben elküldött értesítésnek neki fel nem róható elvesztéséből, egyéb okból történő sikertelen kézbesítéséből, illetve annak késedelméből eredő, a Játékos vagy bármely harmadik személy által elszenvedett károk tekintetében. SPAR kizárja felelősségét a felhasználóknál esetlegesen jelentkező számítógép vagy internet problémák, jogosulatlan számítógép hozzáférés okán és azzal összefüggésben keletkezett károk tekintetében.

#### **9. Adatkezelés és adatvédelem**

A játékban való részvétel és az ahhoz kapcsolódó adatszolgáltatás önkéntes. A Szervező a regisztráció során hozzáférhetővé tett (megadott) személyes adatokat csak arra használja, hogy a Játék során szükséges értesítéseket és az üzeneteket a Játékosoknak eljuttassa. Az adatkezelés során a SPAR maradéktalanul betartja az Információs önrendelkezési jogról szóló 2011. évi CXII. törvény előírásait, az adatokat harmadik személynek nem továbbítja. A játékosok a hozzájárulás megadása előtt jelen játékszabályzat alapján teljes körű tájékoztatást kapnak az adatkezelés céljáról, időtartamáról és kezelésének módjáról, a jogorvoslati lehetőségekről. SPAR az adatkezelést az Adatkezelési Nyilvántartás részére bejelentette, az adatkezelés nyilvántartási száma: NAIH-52478/2012. Jelen játék során megadott adatok kezelője: SPAR Magyarország Kereskedelmi Kft., adatfeldolgozó: REON Digital Kft. A SPAR fenntartja a jogot, hogy a nyertes nevét és lakcímét – kizárólag városnév feltüntetésével – a Játékszabályzatban leírtak alapján az érintett hozzájárulása alapján az ott írt részletességgel közzétegye, mely közzétételhez a Játékos a regisztráció végrehajtásakor feltétel nélkül és kifejezetten hozzájárul. A játékban való részvétellel egyidejűleg a felhasználó / játékos kijelenti, hogy a játékszabályzatot és az adatvédelmi nyilatkozatot megismerte és elfogadta. A SPAR bármikor lehetőséget biztosít a Játékosnak arra, hogy tájékoztatást kérjen személyes adatai kezeléséről, kérje azok törlését vagy helyesbítését a következő címen: SPAR Magyarország Kereskedelmi Kft., 2060 Bicske, SPAR út 0326/1 hrsz. A nyereményjátékokra regisztráltak köre a jogérvényesítési lehetőségeit a 2011. évi CXII. törvény, valamint a Ptk. alapján bíróság előtt gyakorolhatja, illetve kérheti a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóság (NAIH) segítségét is (Dr. Péterfalvi Attila adatvédelmi biztos, 1225 Budapest, Szilágyi Erzsébet fasor 22/C Postacím: 1530 Budapest Pf. 5.) A SPAR fenntartja a jogot, hogy a játékot felfüggeszse, vagy megszüntesse, amennyiben annak folytatása rajta kívülálló okok alapján nem lehetséges. A SPAR fenntartja a jogot, hogy a játék feltételeit, így különösen a játék időtartamát vagy a jelen szabályzatot bármikor megváltoztassa, melyről haladéktalanul tájékoztatja a Résztevőket a <http://www.allatirekordok.hu> weboldalon.

SPAR Magyarország Kereskedelmi Kft.  
Bicske, 2016. április 21.