

Az „Acer tablettel többet kapsz!” Játék hivatalos szabályzata

1. Az Acer Sales International S.A. Magyarországi Kereskedelmi Képviselete, mint az alábbi Játék szervezője (székhely: 1023 Budapest, Árpád Fejedelem útja 26-28., Adószám: 22348845-1-41, a továbbiakban: „Szervező”). által szervezett játékban (a továbbiakban: Játék), kizárólag azon 18. életévüket betöltött, magyar állampolgárok, a 3. pontban meghatározott személyek körébe nem eső, természetes személyek (a továbbiakban: Játékosok) vehetnek részt, akik a Játék időtartama alatt a 4.2. pontban megjelölt kiemelt partnereinknél legalább egy, **bármilyen Acer márkájú Windows tablettel vagy 2in1 készülékkel** vásárolnak és regisztrálják a www.tablet-jatek.hu oldalon adataikat és a vásárlást igazoló blokkon szereplő AP kódot vagy számla számát, a vásárlás időpontjával (dátum, óra, perc) és helyszínével, valamint a megvásárolt termék típusával együtt (továbbiakban együtt: **”Pályázat”**).

Az AP-kód egy olyan azonosító, ami az AP betűkkel kezdődik, majd egy betű illetve 9 számjegy (pl: APA03100011 vagy AP123456789). Ez a kód minden egyes vásárlást igazoló tételes blokkon a legutolsó sorban megtalálható. Egy személy, azaz egy Játékos, bármennyi Pályázatot feltölthet.

Az internetes oldalon kért adatok megadásával regisztrálhat a Játékos. Az oldalon meg kell adni a Játékos e-mail címét, vezetéket és keresztnévét, születési idejét, lakcímét, telefonszámát, és ezzel egyidejűleg a vásárlást igazoló blokk AP-kódját vagy számla számát, vásárlási dátumát, időpontját és helyszínét.

A Játék időtartama alatt egy Játékos többször is tölthet fel Pályázatot, azonban egy vásárlás adatait, csak egyszer. Ha valaki több Pályázatot kíván feltölteni, minden Pályázathoz külön blokkon/ számlán szereplő vásárlás szükséges. Amennyiben azonos AP kód/számlaszám, dátum és idő adatok két külön vásárlást takarnak, a rendszer azt egy vásárlásnak kezeli, a második pályázatot ismételtnek veszi.

A Játékos Pályázata beküldésével kifejezetten tudomásul veszi és elfogadja a jelen Játék részvételi szabályzatát és adatkezelési feltételeit.

A Játékot lebonyolító ügynökség (továbbiakban **„Lebonyolító”**) a Maxxon Reklám Kft. (székhely: 2120 Dunakeszi Széchenyi út 68.)

2. A Játékban való részvétel további feltétele az is, hogy a Játékos a vásárlást igazoló blokkot/ számlát a Játék lezárását (a Játék időtartamának lejáratát) követő 30 napig sértetlenül és olvasható módon megőrizze. A Játékosnak a vásárlást igazoló blokkját(jait)/ számlá(i)t meg kell őriznie, mert nyertesség esetén a nyeremény átvételének feltétele az eredeti nyertes blokk/számla bemutatása.

3. A játékból ki vannak zárva a Szervező, Lebonyolító, dolgozói és alvállalkozói és ezen személyek Ptk. 8:1. § (1) 2. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.

4. A JÁTÉKBAN RÉSZTVEVŐ TERMÉKEK ÉS KIEMELT PARTNEREK

4.1. A Játékban bármilyen Acer márkájú Windows tablet vagy 2in1 készülék részt vesz, részletek az I. melléklet szerinti bontásban.

4.2. A Játék kizárólag az alábbi partnereinknél érvényes:

- Acershop.hu
- Notebook.hu
- Extreme Digital
- Laptop.hu

5. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

5.1. A Játék 2016. november 17. napján 0 óra 00 perc 01 mp-től 2016. december 20. napján 23 óra 59 perc 59 mp-ig tart. A Pályázatok beérkezésének határideje a Játék időtartama.

5.2. A Szervező tájékoztatja a Játékosokat, hogy a 7.1 pontban meghatározott valamennyi üzleti célú juttatás kiosztásra/kisorsolásra kerül.

6. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

6. 1. Egy Játékos jogosult a Játék időtartama alatt több Pályázatot feltölteni a megadott felületen. Amennyiben ugyanazt a Pályázatot a Játékos többször küldi be, úgy a Szervező az első feltöltött Pályázatot regisztrálja, a további, ugyanazon Pályázatot tartalmazó feltöltéseket a Weboldal nem fogadja el érvényes pályázatként és a Játék során további Pályázatként nem veszi figyelembe.

Egy adott naptári napon érvényesen beküldött pályázat kizárólag az adott naptári napon érvényes. Amennyiben a Játékos további napokon is részt kíván venni a Játékban, úgy a Játék időtartama alatt további pályázatot szükséges beküldenie egy másik naptári napon.

6. 2. A játékban csak a valós – érvényes hatósági igazolvánnyal igazolható személyes - adatokkal, maradéktalanul kitöltött Pályázatok beküldői vehetnek részt. A Játékszabályzatnak megfelelő, azonban bármely ok miatt - így akár szándékos magatartás, akár véletlen elütés, technikai hiba, stb. miatt - nem valós Pályázatok érvénytelenek, és azok nem kerülnek figyelembe vételre a Játékban.

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. A kis- és nagybetűk között a rendszer nem tesz különbséget.

Egy Pályázatot egy játékos csak egyszer tölthet fel, illetve egy Pályázat csak egyszer tölthető fel. Egy Pályázatot a Szervező csak egy alkalommal fogad el érvényes pályázatnak. Ennek megfelelően amennyiben ugyanazt a Pályázatot több játékos is feltölti, nyertesség esetén a üzleti célú juttatás átvételére azon személy jogosult, aki az érvényes eredeti vásárlás tényét igazoló blokkot a Szervező részére bemutatja.

6. 3. A Játékos köteles a Pályázatot tartalmazó eredeti blokkot/számlát a Játék időtartamának utolsó napjától számított 30 napig sértetlenül és olvasható módon megőrizni, és Szervezőnek vagy a Lebonyolítónak- kérés esetén - megfelelően bemutatni. Az üzleti célú juttatások átvételének feltétele az adott üzleti célú juttatás átvételére feljogosító Pályázatot tartalmazó eredeti blokk bemutatása és másolatának eljuttatása a Szervező részére. A nyerő blokk/számla másolatának eljuttatásának költsége nem terheli sem a játék szervezőjét, sem a lebonyolítót. A nyertes blokkok/számlák másolatát a nyertes Játékos köteles a nyertességről való értesítést követő 10 munkanapon belül, postai úton, eljuttatni a Maxxon Reklám Kft. címére (levelezési cím: 2120 Dunakeszi Széchenyi u. 68.) Amennyiben a blokk/számla sérült, nem olvasható, vagy egyéb módon károsodott, és ezáltal a Játékban történő részvételhez szükséges bármely információ nem olvasható (pl. AP kód, számlaszám stb.), a Szervező jogosult a Játékos Pályázatát a Játékból kizárni. Bármilyen módon hamisított vagy manipulált blokkok/számlák érvénytelenek, és nem vehetnek részt a Játékban. A Játékban résztvevő blokkok/számla érvényességével, valamint a Játék jelen pontjában nem szabályozott kérdésekkel kapcsolatban felmerülő bármely vita esetén a Szervező döntése az irányadó. A Szervező a blokkok/számlák tulajdonjogával vagy birtoklásával összefüggően felmerülő vitákkal kapcsolatban kizárja a felelősségét.

6. 4. A Szervező és a Játékban közreműködő partnerei a legnagyobb gondossággal járnak el a rendszer működtetése és a gyűjtött Pályázatok nyilvántartása terén, azonban semmiféle felelősséget nem vállalnak bármilyen technikai, adatkommunikációs hibáért, adatvesztésért vagy az ezekből eredő bármely jogkövetkezményért, a Pályázónál vagy harmadik személyeknél felmerülő vagyoni - nem vagyoni hátrányokért. 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 felelősséget kizár.

6. 5. A Pályázatokat 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 a Játékból - a Szervező megítélése alapján - kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve alatt csapatban, vagy nem létező személyeket tartalmazó profillal, vagy hamis, vagy hamisított blokkal vesznek részt a játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással megnöveljék. Ilyen játékosoknak minősülnek például a

sorsolásokon és egyéb játékokon történő részvétel érdekében társult személyek, akik az üzleti célú juttatások megszerzése érdekében összehangolják cselekményeiket és egy név alatt több személy teljesítményeit egyesítik, és ezzel megfosztják a nyerési esélyektől a tisztességesen játszani kívánó többi játékost. Ilyen személyeknek minősülnek továbbá, akik nem valós adatokkal, vagy nem valós profillal, hamis vagy hamisított blokkal, Pályázatokkal 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 és/vagy a Játékban közreműködő partnereknek okoztak.

6.6. A Szervező és a Játékban közreműködő partnerei fenntartják a jogot, hogy manipuláció, jogosulatlan Pályázatfeltöltés, szabálytalan játék, visszaélés, vagy ezek gyanúja, továbbá a www.tablet-jatek.hu oldal rendszerébe történő bármilyen jellegű illetéktelen beavatkozás, behatolási kísérlet vagy erre irányuló magatartás esetén a Játékból bárkit indoklás nélkül kizárjanak, vagy a Játékosok regisztrációját, feltöltött Pályázatait részben vagy egészben töröljék.

6.7. A Pályázatokat a www.tablet-jatek.hu oldalán keresztül lehet feltölteni.

7. ÜZLETI CÉLÚ JUTTATÁSOK, SORSOLÁS

7.1. A játék ideje alatt (5. pont) az érvényes pályázatot beküldők között az alábbi promóciós üzleti célú juttatások kerülnek kiosztásra:

7.1.a Főnyeremény:

1 db 8 nap/7 éjszaka szállás 2 fő részére félpanziós ellátással, hotel*** retúr repülőjegy Budapest – Gran Canaria útvonalra illetéssel, személyenként 2 db kézipoggyásszal, novembertől márciusig több időpontban – Gran Canaria, Spanyolország. Hotel IFA Buenaventura*** Playa del Ingles

7.1.b Napi nyeremény:

BELGA sörökből összeállított szett (összesen 34 db)

Szervező és Lebonyolítók kizárják a felelősségüket bármely olyan körülmény miatt, amely az üzleti célú juttatások átadását követően a felhasználásnál vagy azzal összefüggésben a Nyertesnél, illetve harmadik személynél felmerülnek. Szervezők és Lebonyolítók a jelen szabályzat szerinti üzleti célú juttatások átadására vállalnak kötelezettséget. Az átadásra kerülő üzleti célú juttatások, voucher minőségéért a kibocsájtót terheli a felelősség.

A 7.1.b pontban szereplő üzleti célú juttatások előzetesen kisorsolt nyerő időpontokhoz kötöttek. A nyertesek a nyerést követő héten kapnak értesítést a nyerés tényéről.

A 7.1.a pontban szereplő üzleti célú juttatás a Játék lezárását követően kerül kisorsolásra az összes beérkezett helyes Pályázat közül.

Az üzleti célú juttatások készpénzre, vagy bármely egyéb kedvezményre nem válthatóak át.

Előre nem látható események bekövetkeztekor a Szervező fenntartja a jogot, hogy alternatív üzleti célú juttatást ajánljon fel a nyerteseknek, a jelen szabályzatban meghirdetett üzleti célú juttatásokkal azonos értékben.

7. 2. Sorsolás módja

A 7.1.b pontban szereplő üzleti célú juttatások nyerő időpontjainak sorsolására **2016. november 16-án 15:45** órakor közjegyző jelenlétében, számítógép segítségével került sor a Dr. Walkshöfer Katalin Közjegyző Irodája 1065 Budapest Bajcsy Zs. út 65. 2/1. címen. A sorsolás nem nyilvános. A Szervező részére kisorsolt nyerő időpontok a közjegyző által hitelesített okiraton kerülnek átadásra.

A sorsoláson nyerő időpontok kerülnek kisorsolásra a véletlenszerűség elvének megfelelően. A játék folyamán, aki a kisorsolt nyerő percekben, vagy utána elsőként ahhoz legközelebbi időpontban küldi be a Pályázatot, az üzleti célú juttatásban (7.1.b pont) részesül.

A Szervező a sorsoláson a 7.1.b pontban szereplő üzleti célú juttatásokként 1 nyerő időpontot sorsol. Az előre sorsolt nyerő időpontok a Játékosok részére titkosak.

Abban az esetben, amennyiben a napi üzleti célú juttatás nyertesei nem felelnek meg a jelen szabályzatban írt személyi és alaki feltételeknek, s így kizárásra kerülnek, illetve ha a vásárlást igazoló blokk/számla másolatát nem küldik meg a Maxxon Reklám Kft. általi bekéréstől számított 10 munkanapon belül, a Maxxon Reklám Kft. 2120 Dunakeszi Széchenyi u. 68. levelezési címére, helyette tartaléknyertesként az időben utána beérkezett érvényes pályázat beküldője válik jogosulttá a üzleti célú juttatásra, amennyiben eleget tesz jelen Játékszabályzat feltételeinek.

A főnyeremény sorsolására a játék lezárását követően, **2016. december 21-én 09:00** órakor közjegyző jelenlétében, számítógép segítségével kerül sor a Dr. Walkshöfer Katalin Közjegyző Irodája 1065 Budapest Bajcsy Zs. út 65. 2/1. címen. A sorsoláson az összes beküldött Pályázat részt vesz. A nyertes és a kisorsolásra kerülő 3 tartaléknyertes a közjegyző által hitelesített okiraton kerül átadásra a Szervező részére.

Abban az esetben, amennyiben a főnyeremény nyertes nem felel meg a jelen szabályzatban írt személyi és alaki feltételeknek, s így kizárásra kerül, vagy a sorsolástól számított 10 munkanapon túl nem elérhető, illetve ha a vásárlást igazoló blokk/ számla másolatát nem küldi meg a Maxxon Reklám Kft. általi bekéréstől számított 10 munkanapon belül a Maxxon Reklám Kft. 2120 Dunakeszi

Széchenyi u. 68. levelezési címére, helyette a tartaléknyertesek kerülnek értesítésre a sorsolás sorrendjében.

8. MEGSZEREZHETŐ ÜZLETI CÉLÚ JUTTATÁSOK SZÁMA

A játékban egy játékos maximum egy 7.1.a és 7.1.b pontban szereplő üzleti célú juttatásra megszerzésére jogosult.

9. ÜZLETI CÉLÚ JUTTATÁSOK ÁTADÁSA

9.1. A Lebonyolító a 7.1.b pontban megjelölt Üzleti célú juttatások nyerteseit a nyertesek megállapítását követően egy héten belül e-mailben értesíti az Üzleti célú juttatások átvételének részleteiről. A Lebonyolító a nyertességről szóló e-mail üzenetet a nyertes által a regisztráció során megadott e-mail címre juttatja el.

9.2. A Lebonyolító a 7.1.a,b. pontban írt Üzleti célú juttatásokat a Játék lezárását követő 60 naptári napon belül futárszolgálattal és/vagy postai úton juttatja el az adott nyertesnek a Játékos által írásban megadott magyarországi címre. Amennyiben az első kézbesítési kísérlet sikertelen, a Szervező az Üzleti célú juttatás kézbesítését másodjára a Játékos önköltségére tudja csak vállalni a fenti időtartamon belül. A nyertes Játékos köteles együttműködni annak érdekében, hogy az Üzleti célú juttatás átvételére a futárszolgálat/ Magyar Posta érvényes Általános Szerződési Feltételeiben foglaltak szerint sor kerüljön. Ha ezen együttműködési kötelezettségének a nyertes Játékos nem tesz eleget, és így az Üzleti célú juttatás átadása megghiúsul, úgy ezen körülmény a Szervező terhére nem értékelhető. A Szervező az Üzleti célú juttatás átvételére újabb lehetőséget nem tud biztosítani.

9.3. A Lebonyolító a 7.1.a pontban megjelölt nyerteseket a sorsolást követően 10 munkanapon belül értesíti. A Lebonyolító a nyerteseket a regisztráció során megadott elérhetőségeken értesíti.

9.4. A Lebonyolító a 7.1.a pontban írt Főnyereményt a Játék lezárását követő 60 naptári napon belül adja át személyesen a nyertessel egyeztetett időpontban. A Főnyeremény átvételére a nyertes személyesen, érvényes személyes okmány bemutatásával vagy közjegyző / ügyvéd által ellenjegyzett meghatalmazás átadása esetén meghatalmazott útján jogosult.

9.5. Ha a Játékos korlátozottan cselekvőképes személynek minősül, úgy az üzleti célú juttatással kapcsolatos érdemi ügyintézésre, valamint ezek átvételére és igénybevételére csak a törvényes képviselőjével vagy gondnokával együtt jogosult.

9.6. A Lebonyolító az Üzleti célú juttatások nyerteseinek a nevét a www.tablet-jatek.hu weboldalon közzéteszi. A nyilvánosságra hozatal során a nyertes Pályázatokat beküldő Játékosok

neve, lakcíme (kizárólag a település megjelölésével) jelenik meg, amelyhez valamennyi Játékos a Játékra történő jelentkezéssel kifejezetten hozzájárul.

9. 7. A Lebonyolító kizárja a Játékból azt a Pályázatot, amelyre nézve az azt beküldő Játékos részére az Üzleti célú juttatásokat azért nem lehet kézbesíteni vagy átadni, mert a Pályázatán feltüntetett személyes adatok nem valóságosak, hiányosak vagy tévesek, vagy a Pályázatot beküldő Játékos egyéb okból nem felel meg a jelen szabályzatban írt személyi feltételeknek. A Játékos téves adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt és a Lebonyolítókat semmilyen felelősség nem terheli.

9.8. A Játékosok által megadott postázási címek hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás, stb.), a kézbesítés ez okból történő elmaradásáért vagy késedelméért, illetve a kézbesítés/szállítás során keletkezett károkért a Szervező semmilyen felelősséget nem vállal.

10. ADÓZÁS

Az üzleti célú juttatásokhoz tartozó esetleges SZJA fizetési kötelezettséget a Nyertes viseli. Szervezőt az üzleti célú juttatások fentiek szerinti átadásán kívül további kötelezettség nem terheli. Az üzleti célú juttatások kézbesítésével járó futárköltséget és/vagy postaköltséget a Szervező viseli.

11. INFORMÁCIÓ A JÁTÉKRÓL

A Játékról részletes információk a www.tablet-jatek.hu weboldalon érhetők el. A játékról nem teljes körű információk érhetők el a boltokban elhelyezett reklámanyagokon, illetve a különböző médiában elhelyezett hirdetésekben keresztül.

A résztvevők a Játékkal és az üzleti célú juttatásokkal kapcsolatos további információért, ideértve a részletes Játékszabályzat ismertetését is a jatek@maxxonreklam.hu ügyfélszolgálati e-mail címre írhatnak.

12. ADATVÉDELEM

A Játék adatkezelési nyilvántartási száma: NAIH-109104/2016.

Azok, akik a Játékban Pályázattal részt vesznek, tudomásul veszik és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy

12.1. Nyertesség esetén nevüket és lakcímeiket (kizárólag a település megjelölésével) a Szervező és/vagy Lebonyolítókat minden további feltétel és ellenérték nélkül, kizárólag a Játékkal kapcsolatosan nyilvánosságra hozza;

12.2. Játékosokról és a Sorsolt üzleti célú juttatás átadásáról kép-, hang- és filmfelvétel is készüljön, amelyet a Szervező és/vagy Lebonyolítókat a Szervező termékeinek és szolgáltatásainak ajánlásában illetve hirdetéseiben minden további külön hozzájárulás és ellenszolgáltatás nélkül

akár egészében, akár részleteiben felhasználja a személyiségi jogok maradéktalan betartása mellett; és

12.3. részvételükkel minden tekintetben, kifejezetten elfogadják a Játékszabályzat minden rendelkezését.

12.4. A Szervező szavatolja, hogy az adatkezelés mindenben a hatályos jogszabályi rendelkezések megtartásával történik. A Szervező bármikor lehetőséget biztosít a Játékosnak arra, hogy tájékoztatást kérjen személyes adatai kezeléséről, kérje azok törlését vagy helyesbítését az jatek@maxxonreklam.hu e-mail címen vagy a Maxxon Reklám Kft. 2120 Dunakeszi Széchenyi u. 68. postai címen. Ezenkívül a Játékost megilleti a személyes adatai kezelése elleni tiltakozás joga is. A Játékos bármikor dönthet úgy, hogy a továbbiakban ne keresse meg őt a Szervező vagy annak megbízottja, amelyet megtehet a Játékos egy lemondó nyilatkozat megküldésével (a pontos személyes adatait feltüntetve): a jatek@maxxonreklam.hu e-mail címen.

12.5. A Játékosok által megadott személyes adatok kezelése tekintetében a Szervező és Lebonyolító adatkezelőnek és adatfeldolgozónak minősülnek.

A Játékos tudomásul veszi, hogy a Játékból való kizáráshoz vezet, ha a Játék lebonyolításához szükséges adatok törlését – kivéve a marketing tartalmú megkeresésekhez adott hozzájárulás visszavonását - az Üzleti célú juttatások átadása előtt kérelmezi.

12.6. A Játékos külön jóváhagyása esetén beleegyezik abba, hogy a jelen Játékszabályzattal bekért, a Játék során általa megadott személyes adatai a Szervező adatbázisába kerüljenek és azokat a Szervező a Játék lebonyolításához - és annak idejére- valamint további promóciók és kommunikációk kapcsán kezelje. Az adatok kezelője a a Játék Szervezője, aki az adatokat az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról 2011. évi CXII. törvény, valamint a további vonatkozó jogszabályok rendelkezései szerint kezel.

12.7. A Felhasználó megadott személyes adatait, így különösen a Felhasználó elérhetőségét (telefonszám, e-mail cím) az Adatkezelő továbbítja az alábbi gazdasági társaságok részére, amennyiben ehhez a regisztráció során hozzájárulását megadta:

Maxxon Reklám Kft. (2120 Dunakeszi Széchenyi u. 68.)

Adatkezelési nyilvántartási szám: NAIH-99121/2016

Hozzájárulás megadása esetén az alábbi adatvédelmi szabályzatot fogadja el:

<http://www.maxxonreklam.hu/adatvedelem/>

jatek@maxxonreklam.hu

PK Travel Kft (1097 Budapest, Drégely u.6-8., B épület fsz. 4.)

Adatkezelési nyilvántartási szám: NAIH-61824/2013

Hozzájárulás megadása esetén az alábbi adatvédelmi szabályzatot fogadja el:

<http://www.utazok.hu/adatvedelmi-nyilatkozat>

Acer Sales International S.A. Magyarországi Kereskedelmi Képviselete (1023 Budapest, Árpád Fejedelem útja 26-28.)

Adatkezelési nyilvántartási szám: bejelentés alatt

Hozzájárulás megadása esetén az alábbi adatvédelmi szabályzatot fogadja el:

<http://www.acer.com/ac/hu/HU/content/privacy>

12.8 AP kód és vagy számlaszám rögzítésével a vásárlásai nyilvántartásra kerülnek. Ezen adatok nyilvánosságra és felhasználásra nem kerülnek.

12.9. A Szervező, illetve a játék szervezésében résztvevő egyéb cégek nem vállalnak semmiféle felelősséget semmilyen adatvesztésért, különös tekintettel adatátvitel közbeni, vagy egyéb technikai problémából adódó adatvesztésért.

13. VEGYES RENDELKEZÉSEK

A Pályázatok hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése stb.), az Üzleti célú juttatások kézbesítésének elmaradásáért vagy késedelméért, ill. a kézbesítés során keletkezett károkért sem a Szervező, sem a Lebonyolítók semmilyen felelősséget nem vállalnak.

A Szervező és a Lebonyolítók az Üzleti célú juttatás tekintetében minőségi felelősséget nem vállalnak, a nyertes ilyen igényét jogszabályi keretek között az Üzleti célú juttatás gyártójával, illetve forgalmazójával szemben érvényesítheti. Amennyiben a nyertes a futárszolgálattal megküldött Üzleti célú juttatását nem veszi át, azt a továbbiakban a Szervezőtől nem követelheti.

A Szervező, illetve a Lebonyolítók kizárják a felelősségüket minden, a www.tablet-jatek.hu weboldalt, illetve az azt működtető szervereket ért külső, ún. SQL támadások esetére. Tehát amennyiben a Weboldalt, illetve szerveret ért támadás folytán a játékosok téves rendszerüzeneteket kapnak a nyertes/nem nyertes státuszukat, stb. illetően, úgy ezen esetekre a Szervező, illetve a Lebonyolítók semminemű felelősséget nem vállalnak.

Szervező fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált profilok létrehozását, illetve a játék szellemével bármilyen módon összeférhetetlen vagy azt sértő magatartást tapasztal vagy ennek megalapozott gyanúja felmerül, úgy a játékost azonnali hatállyal kizárja a játékból.

Bármilyen külső, nem a Weboldal részeként elérhető eszközzel történő beavatkozás a játékosok regisztrációjába, a Pályázatbeküldésbe, stb. a játékos azonnali kizárását eredményezi.

A Btk. 375 § alapján az információs rendszer felhasználásával elkövetett csalás tényállását pedig az valósítja meg, aki jogtalan haszonszerzés végett információs rendszerbe adatot bevisz, az abban kezelt adatot megváltoztatja, törli, vagy hozzáférhetetlenné teszi, illetve egyéb művelet végzésével az információs rendszer működését befolyásolja, és ezzel kárt okoz, büntett miatt – ötmillió forintig terjedő értékhatár esetében - három évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.

Amennyiben a Játék időtartama alatt nem érkezik legalább 35 Pályázat, a Szervező fenntartja a jogot, hogy az eredetileg meghirdetett 35 üzleti célú juttatásnál kevesebbet adjon át.

A Szervező a nyertesek névsorát a www.tablet-jatek.hu weboldalon hozza nyilvánosságra az egyes, már nyertes sorsolási időpontokat követő 30 munkanapon belül. A nyilvánosságra hozatal során a nyertes Játékosok neve és lakóhelye (csak település megjelölésével) jelenik meg.

Ha a játékos adat- illetve Pályázatfeltöltés vagy regisztráció közben bezárja a böngésző ablakot vagy, ha a kapcsolat (bármely okból) megszakad a kiszolgáló webhelyével, abban az esetben az adatok elvesztéséért a Szervező, illetve a Lebonyolítók semmilyen felelősséget nem vállalnak.

Szervező, illetve Lebonyolítók kizárják a felelősségüket a Weboldal rajtuk kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a Weboldal nem vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesznek minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárják, illetve megszüntessék.

A Szervező jogosult a Játékot bármikor visszavonni vis major esetén. Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játékszabályzatot - így különösen, de nem kizárólagosan jogszabály módosítása, avagy hatósági vagy bírósági határozat alapján - indokolt esetben bármikor megváltoztathassa. A módosítás tényéről Lebonyolító a játékosokat a www.tablet-jatek.hu oldalon keresztül tájékoztatja.

Bármilyen a jelen Játék kapcsán felmerülő vitás kérdésben a Szervező döntése irányadó. Ez a rendelkezés nem korlátozza a Játékosoknak a mindenkor hatályos jogszabályok alapján fennálló igényérvényesítési jogát.

Jelen Játékszabályzatra a magyar jogszabályok az irányadóak és a Játékban való részvétellel kapcsolatban kialakuló jogviták kizárólagosan a magyar bíróságok joghatósága alá tartoznak.

Budapest, 2016. november 16.

Acer Sales International S.A. Magyarországi Kereskedelmi Képvisellete

Szervező

I. melléklet

A nyereményjátékban résztvevő termékek:

W1-810-11M2

S1002-18JD

SW3-013-126W

SW3-013-12CD

SW3-013-199Z

SW3-013-10FT

SW3-013-180M

SW3-013-11AB

SW5-014-16N6

SA5-271-56WK

SA5-271-51WV

SA5-271-59TU

SA5-271-78EH

S1002-18JD

B1-770-K75V

B1-780-K9WR

B1-780-K70V

B1-850-K9ZR

B3-A20B-K0YT

B3-A20-K5PU

B3-A30-K3YD

A3-A40-N51V