„Nyerj vacsoraélményt”
ELNEVEZÉSŰ NYEREMÉNYJÁTÉK
JÁTÉKSZABÁLYZAT

1. A Szervező és Lebonyolító

1/1. Jelen nyereményjáték („**Játék**”) szervezője A ROSSMANN Magyarország Kereskedelmi Kft. (székhely: 2225 Üllő, Sóderes köz 6. ., cégjegyzékszám: 13-09-088090, adószám: 11149769-2-44, (a továbbiakban: „**ROSSMANN Magyarország Kereskedelmi Kft.”**, vagy „**Szervező**”), a nyereményjáték lebonyolítója a **Wonderduck Agency Zrt.** (székhely: 1118 Budapest, Rétköz utca 31. fszt. 1. cégjegyzékszám: 01-10-046174, adószám: 14468072-2-43, továbbiakban: „**Lebonyolító**”).

2. A Játékban való részvétel feltételei

2/1. A Játékban részt vehet minden 18. életévét betöltött, cselekvőképes, magyarországi lakó-, vagy tartózkodási hellyel rendelkező, fogyasztónak minősülő természetes személy a jelen játékszabályzatban meghatározott részvételi feltételek hiánytalan teljesítése mellett.

2/2 A Játékban nem vehetnek részt az alábbi személyek:

(a) a Szervezővel vagy a Lebonyolítóval munkaviszonyban, megbízási viszonyban, vagy egyéb munkavégzésre irányuló jogviszonyban állók, valamint azok hozzátartozói és közeli hozzátartozói (a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (a továbbiakban: „**Ptk**.”) 8:1.§ 1. és 2. pontja.);

(b) a Játék lebonyolításában részt vevő egyéb közvetlen közreműködők és azok hozzátartozói, valamint közeli hozzátartozói (Ptk 8:1§ 1. és 2. pontja.);

(c) a Játékban közreműködő áruházláncok és üzletek munkavállalói, vezető tisztségviselői, valamint ezen személyek közeli hozzátartozói (Ptk 8:1§ 1. és 2. pontja.).

(d) a Procter&Gamble Kft. -vel (székhely: 1097 Budapest, Könyves Kálmán krt. 34;cégjegyzékszám: **01-03-020676**), valamint a Promolab i.o Kft-vel (székhely: 1122 Budapest, Széll Kálmán tér 12. 1. ajtó; cégjegyzékszám: 01-09-321382) munkaviszonyban, megbízási viszonyban, vagy egyéb munkavégzésre irányuló jogviszonyban állók, valamint azok hozzátartozói és közeli hozzátartozói (Ptk. 8:1§ 1. és 2. pontja.)

2/3. A Játék teljes időtartama - budapesti idő szerint - **2026. november 2. napjának 0 óra 00 percétől 2026. november 30. napjának 23 óra 59 percéig tart** („**Játék időtartama**”). A 2/4. pontban meghatározott Pályázatok beérkezésének határideje így 2026. november 30. napján 23 óra 59 perc 59 másodperc. Kérjük, hogy vegyék figyelembe, hogy a shop.rossmann.hu webáruházon lebonyolított vásárlások esetén az érintett megrendelésekhez kapcsolódó számlák, csak a megrendelés leadását követő későbbi időpontban kerülnek átadásra, így amennyiben a shop.rossmann.hu weboldalon elérhető webáruházban lebonyolított vásárlásról kiállított számlával kívánnak részt venni a Játékban – érvényes Pályázatot feltölteni -, úgy minden esetben úgy ütemezzék a megrendelés leadását, hogy az érintett megrendelés a Játék időtartama alatt kiszállításra is kerüljön, mert csak ebben az esetben biztosítható, hogy az érintett vásárlásra tekintettel részt is tudnak venni a Játékban.

2/4. A nyereményjátékban való részvétel további feltételei, a részvétel menete:

A Játékban résztvevő személy („Játékos”) az lehet, aki a Játék **2/3. pontban rögzített időtartama alatt,** részt vevő üzletekben, azaz bármely magyarországi ROSSMANN kereskedelmi üzletben, vagy a https://shop.rossmann.hu/ linken elérhető webáruházon keresztül, egy vásárlás alkalmával, a játékban résztvevő, az I. sz mellékletben meghatározott termékek listájából legalább 1 db Jar Platinum Plus kézi mosogatószer terméket vásárol.

További részvételi feltétel, hogy a résztvevők a ROSSMANN webshop-ba regisztrálnak (a regisztráció elvégzésére az alábbi linken keresztül van mód: https://shop.rossmann.hu/regisztracio), vagy már rendelkeznek ROSSMANN webshop regisztrációval és a regisztrációval létrejövő saját fiókba történő belépést követően regisztrálnak a https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/jar oldalon keresztül (vezeték- és keresztnevüket, lakcímüket, születési dátumukat, email címüket megadva és a jelen játékszabályzatot valamint az ahhoz kapcsolódó adatkezelési tájékoztatót elfogadva) a Játékba, valamint a vásárlást igazoló blokkon szereplő egyedi ROSSMANN vásárlás azonosító kódot, vagy számla kiállítása esetén a számlaszámot a vásárlás időpontjával (év, hónap, nap, óra, perc, másodperc), feltöltik a https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/jar weboldalon található Kódfeltöltés menüpontban (a továbbiakban együtt: „**Pályázat**"). A vásárlást igazoló blokkon/számlán egyértelműen, a pénztárgép általi megnevezés alapján beazonosíthatónak kell lennie, hogy mely tétel/tételek a Játékban részt vevő termékek. **A Pályázat csak a jelen pontban meghatározott valamennyi adat maradéktalan és helyes megadása esetén érvényes, a játékszabályzat összes feltételének való megfelelés mellett! A Pályázat beérkezési sorrendjének megállapításánál, a Feltöltés gomb megnyomását követően a Pályázatnak a Lebonyolító számítógépes rendszerébe történő beérkezési időpontja a mérvadó.** A Pályázat sikeres beküldéséről a beküldést követően haladéktalanul értesítést kap a Játékos.

A Játékosnak a 2/4. pont szerinti regisztrációja során kifejezetten, feltétel nélkül tudomásul kell vennie és el kell fogadnia a megfelelő jelölőnégyzet (checkbox) bejelölésével a jelen Játék játékszabályzatát és adatkezelési feltételeit minden rendelkezésre kiterjedően.

A ROSSMANN vásárlás azonosító kód a pénztárgép egyedi azonosítószáma, amely 29-es számmal kezdődik. Az utána feltüntetett karakterek maguk az egyedi azonosítók (Minta számsor: 29009300100228082019113). Ez a kód minden egyes vásárlást igazoló tételes blokkon a legfelső sorban található meg. Jelen kód mintaként szolgál, ezt kérjük ne töltse fel! Minta blokk a jelen játékszabályzat I. számú mellékletében megtalálható.

ROSSMANN online vásárlás vagy bolti számlás vásárlás esetén kérjük a 2/4-es pont első bekezdésében rögzített adatok mellett, de a ROSSMANN vásárlási azonosító kód helyett, a kapott számlaszámot adja meg. (Online minta számsor: 210280276) Online vásárlás esetén a Játék időtartama alatt, azaz **2026. november 2. – 2026. november 30.** között megrendelt vásárlásokról a Játék időtartama alatt kiállított és a Játékos számára átadott számlák számai vehetnek részt a Játékban. Felhívjuk a Játékosok figyelmét, hogy a Játékban kizárólag fogyasztónak minősülő természetes személyek vehetnek részt, így a Pályázatban olyan számla nem jelölhető meg/tölthető fel érvényesen, amelyen költségviselőként gazdasági társaságok, egyéb jogi személyek, vagy fogyasztónak nem minősülő természetes személyek kerülnek költségviselőként megjelölésre.

A Játékban való részvétel további feltétele az is, hogy a Játékos a vásárlást igazoló eredeti blokkot/számlát a Játék lezárultát követő 75 naptári napig sértetlenül és azon minden adatát jól olvasható módon megőrizze, és annak rendelkezésre állását, amennyiben nyertessé válik, a jelen játékszabályzat 3/5. pontja szerint a Lebonyolító számára igazolja.

Amennyiben a megvásárolt termékek esetében árucsere lép fel, úgy kizárólag az eredeti blokk ROSSMANN vásárlás azonosító kódjának feltüntetésével fogad el érvényes Pályázatot a Szervező, illetve a Lebonyolító. A csereblokk új Pályázatként nem kerül figyelembevételre.

A Játék időtartama alatt egy Játékos többször is tölthet fel Pályázatot, azonban egy vásárlást igazoló blokkal vagy számlával csak egy érvényes Pályázatot lehet feltölteni, így vásárlásonként csak egyszer lehet a Játékra érvényesen jelentkezni. Egy Pályázattal a Játékos kizárólag egy Főnyereményre pályázhat. Amennyiben a Játékos ugyanazt a kódot többször tölti fel vagy küldi be, akkor az időben első beérkezett Pályázat tekinthető érvényesnek, a többi feltöltést a Szervező nem fogadja el érvényesnek, így ezen Pályázatok a Játékban nem vesznek részt.

Ha valaki több Pályázatot kíván feltölteni, minden Pályázathoz külön, önálló blokkon dokumentált, a jelen (2/4.) pontban rögzített feltételeknek megfelelő külön álló vásárlás szükséges. Amennyiben az azonos ROSSMANN vásárlás azonosító kód, vagy számlaszám, dátum és idő adatok két külön vásárlást takarnak, a rendszer azt egy vásárlásként kezeli, a második kódot ismételtnek veszi. Ezért amennyiben kettő, vagy több különálló vásárlással venne részt a Játékos a Játékban, javasolt a több, különálló vásárlást vásárlásonként több mint egy perc elteltével elvégezni.

Amennyiben egy blokkon vagy számlán több, a Játékban részt vevő Termék szerepel, az érintett blokkot vagy számlát tartalmazó Pályázat egy Pályázatnak minősül, függetlenül a megvásárolt Termékek darabszámától.

Ha a Játékos a Játék időtartama alatt több érvényes Pályázatot tölt fel, úgy nyerési esélyei az érvényesen feltöltött Pályázatok számával arányosan nőnek. Egy Játékos egy naptári napon belül azonban legfeljebb 3 (három) darab Pályázatot tölthet fel érvényesen, az e korláton felül feltöltött Pályázatok nem kerülnek a Szervező, illetve Lebonyolító által figyelembevételre, így azok érvényesen nem is vesznek részt a Játékban.

2/5. A Játékban kizárólag a hiánytalanul és hibátlanul kitöltött, valós adatokkal és blokkal vagy számlával, a játékszabályzatban foglalt egyéb feltételekkel összhangban álló Pályázatok vesznek részt. Erre tekintettel érvénytelennek minősülnek különösen az olyan Pályázatok, amelyek például hiányzó karaktert, elírt szavakat (vásárlási azonosítót, számla számot, dátumot, stb.) nem értelmezhető tartalmat, „rosszindulatú üzeneteket" tartalmaznak, vagy amelyek ismételten beküldésre kerültek, továbbá amely a Játék időtartama után érkezett be. A Játékos téves adatszolgáltatásából eredően - ideértve azt az esetkört is, ha nem a játékszabályzattal összhangban álló Pályázatot tölt fel a Játékos - a Lebonyolítót és/vagy Szervezőt felelősség nem terheli.

A Pályázatokat a játékszabályzat feltételeinek teljesítése végett a Szervező vagy Lebonyolító megvizsgálhatja, és amennyiben azok, illetve az azt beküldő Játékos bármely okból nem felel meg a jelen játékszabályzatban rögzített feltételek bármelyikének, úgy az érintett Játékost a Lebonyolító egyoldalú döntése alapján a Játékból kizárhatja. A Játékból - a Szervező vagy Lebonyolító egyoldalú, indokolás nélküli döntése alapján - kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen más nevében, illetve más e-mail címével vesznek részt a Játékban, vagy egy természetes személy neve alatt csapatban, vagy nem létező személyeket tartalmazó profillal, vagy hamis vagy hamisított blokkal vagy számlával vesznek részt a Játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással növeljék. Szintén a Játék szellemével ellentétesen, csalás módon eljáró Játékosoknak minősülnek például a sorsolásokon és egyéb játékokon történő részvétel érdekében társult személyek, akik a nyeremények 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 azok is, akik nem valós adatokkal, vagy nem valós profillal, hamis vagy hamisított blokkal/számlával nyújtanak be Pályázatot, és vesznek részt a Játékban abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket.

A 2/5. pontban meghatározott, és mindezeken túl az általában tisztességtelen magatartást tanúsító, azaz a Játék végeredményét meg nem engedett módon befolyásoló, vagy ezt megkísérlő Játékosok a Szervező, illetve a Lebonyolító egyoldalú döntése alapján a Játékból kizárhatók és kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek, a Lebonyolítónak és/vagy a Játékban közreműködő partnereknek, illetve Játékosoknak okoztak. Szervező és Lebonyolító kizárásra vonatkozó döntései véglegesek, amelyet a Játékosoknak kötelező tudomásul venniük.

A Szervező, a Lebonyolító és a Játékban közreműködő partnerei fenntartják továbbá a jogot, hogy manipuláció, jogosulatlan Pályázat feltöltés, bármely egyéb Játékkal kapcsolatos visszaélés, vagy ezek gyanúja, továbbá a https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/jar oldal rendszerébe történő bármilyen jellegű illetéktelen beavatkozás, behatolási kísérlet, vagy erre irányuló magatartás, továbbá egyéb módon jogsértő magatartás tanúsítása esetén a Játékból az ezen tiltott magatartást elkövető személyt, illetve a tiltott magatartással összefüggésbe hozható személyt, indokolás nélkül egyoldalú döntés alapján kizárjanak, vagy az érintett Játékosok regisztrációját, feltöltött Pályázatait részben vagy egészben töröljék.

A Szervező és a Lebonyolító fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha akár a Lebonyolítóban, akár a Szervezőben felmerül a gyanú, hogy bármely nyertes Játékos a Játékkal kapcsolatos manipulációt, jogosulatlan Pályázat feltöltést, egyéb Játékkal kapcsolatban tanúsított csalárd, visszaélésszerű, vagy rosszhiszemű magatartást valósított meg, úgy az érintett, a megnyert Főnyeremény a Játékos számára történő átadásának feltételéül szabhatja azt, hogy a nyertes Játékos akár személyesen, akár online (élőképes kamerás videóhívás útján) bemutassa a nyertes Játékos személyi azonosságát igazoló fényképes hatósági igazolványt, vagy a nyertes Pályázathoz csatolt blokkot vagy számlát, annak érdekében, hogy a Szervező megbizonyosodjon a Játékszabályzatban írt feltételek teljes körű teljesüléséről. A Szervező, vagy Lebonyolító jelen pontban rögzített felhívása teljesítésének elmulasztása esetén – azaz abban az esetben, ha a nyertes játékos vagy személyazonosságát hatósági igazolvány személyes, vagy online úton történő bemutatásával, vagy nyereményre való jogosultságát a blokk vagy számla személyes, vagy online úton történő bemutatásával nem tudja igazolni - a nyertes Játékos a Játékból kizárásra kerül és elveszíti jogosultságát az általa megnyert nyereményre. A Lebonyolító szavatolja, hogy a jelen ellenőrzési folyamat során a nyertes Játékos személyes adatai nem kerülnek rögzítésre, a Lebonyolító csak szemrevételezéssel ellenőrzi a hatósági igazolványokat, blokkokat vagy számlákat és a Játékos személyazonosságát. Szervező

és/ vagy a Lebonyolító saját döntése alapján jogosult választani, hogy személyesen, vagy online módon, vagy mindkét módon kéri-e az egyes igazolványok, számlák, illetve blokkok bemutatását.

2/6. Egy Játékos a játék időtartama alatt legfeljebb 1 (egy) darab Főnyereményt nyerhet. Egy érvényesen beküldött Pályázattal kizárólag 1 (egy) darab Főnyereményt lehet megnyerni. A Játékosok azonban jogosultak több Pályázatot is feltölteni. Amennyiben egy adott személy valamilyen okból (Pl.: technikai hiba) több, mint egy Főnyereményre kerülne nyertesként kisorsolásra, vagy azonos Pályázattal több nyereményt nyerne, úgy csak az időben első nyereménye tekintetében minősül nyertesnek, a további nyeremények vonatkozásában kizárásra kerül.

2/7. A Szervező, mint adatkezelő a Játékosok egyes, a Játék adminisztrációjához, nyeremények átadásához elengedhetetlen, személyes adatait a Játék lebonyolítása céljából, valamint az esetleges kapcsolódó jogi igények érvényesítésével összefüggő célokból kezeli. A Játékosok a Játékkal kapcsolatban megvalósuló adatkezelésekről a https://nyeremenyjatek.rossmann.hu//storage/microsite/WZ77BAkxKt5OkoDh5XnMcWdQcEbNKnLZ/Terms_And_Conditions.pdf linken elérhető részletes adatkezelési tájékoztató elolvasásával tájékozódhatnak.

2/8. A Szervező és Lebonyolító nem vállal felelősséget a felmerülő technikai problémákért, a rendszer esetleges túlterheltségéért bármilyen technikai, adatkommunikációs hibáért, adatvesztésért vagy az ezekből eredő bármely jogkövetkezményért, vagyoni és nem vagyoni hátrányokért. A Szervező kizárja továbbá a felelősségét azokért a károkért, melyek abból adódnak, hogy illetéktelen személyek a rendszerekbe jogosulatlanul behatolnak, az ott rögzített adatokat módosítják, törlik, vagy a hozzáférést meggátolják. A Játékban való részvétellel a Játékos tudomásul veszi, hogy a Játék tartalma, teljesítménye, adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ez által ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőn kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a készülék teljesítménye, a rendszer teljesítménye, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező, az e bekezdésben írtakból – így különösen a Pályázatok továbbításának, regisztrációjának, a nyeremények igénybevételnek késedelméből, sikertelenségéből, a rendszer túlterheltségéből, leállásából - fakadó mindennemű felelősséget kizár. A Szervező nem vállal felelősséget a Játékos által tévesen vagy hibásan megadott adatokkal okozott következményekért sem.

3. Nyertes beküldés, Sorsolás, Nyeremények, Nyertesek értesítése, Nyeremények átadása

3/1. A játék nyeremények:

a) **Főnyeremény:** A nyeremény egy meghívás egy exkluzív, zártkörű főzős és vacsoraeseményre, amelyet a P&G szervez az új JAR Platinum Plus termék bevezetése kapcsán. A meghívás feljogosítja a nyertest és legfeljebb 4 (négy) vendégét – azaz összesen legfeljebb 5 (öt) főt – az eseményen való részvételre.

Az esemény előre láthatólag 2027 januárban kerül megrendezésre Budapesten, a nyertesekkel előre egyeztetett időpontban.

A nyeremény kizárólag az eseményen való részvételt foglalja magában. A nyertes nem jogosult az eseményen való részvétellel kapcsolatban felmerülő utazási, szállás- vagy egyéb költségek megtérítésére.

Az egyes nyeremények értéke 250 000 forint.

A játék lezárultát követően összesen 6 (hat) darab Főnyeremény kerül kisorsolásra.

Az összesen 6 (hat) darab Főnyeremény kisorsolására valamennyi olyan Játékos között kerül sor, akik legalább 1 db Jar Platinum Plus kézi mosogatószer terméket vásároltak a Játék időtartama alatt. A 6 (hat) darab Főnyeremény kisorsolására a jelen pontban foglaltak szerint kerül sor. A Főnyeremények nyerteseinek sorsolása véletlenszerű gépi sorsolással történik a Játék időtartamát követő tíz (10) munkanapon belül. Minden nyertes Játékosok mellé 9 (kilenc) darab tartaléknyertes Játékos kerül kisorsolásra. A Játék során egy játékos legfeljebb egy (1) darab Főnyereményt nyerhet. A Főnyeremény sorsolásra a Játék időtartamát követően a 1118 Budapest, Rétköz u. 31. fszt 1. címen egy – a Lebonyolító által kijelölt – három tagú sorsolási bizottság jelenlétében, nem nyilvános sorsolás formájában kerül sor. A sorsolásról jegyzőkönyv készül.

A Főnyeremény esetében a tartaléknyertesek a sorsolás sorrendjében válnak jogosulttá a Főnyereményre, amennyiben a kisorsolt nyertes vagy az előttük álló tartaléknyertes által beküldött Pályázat bármely okból kizárásra kerül a Játékból.

Egy érvényesen beküldött Pályázattal kizárólag egy Főnyereményre lehet jogosultságot szerezni. A Játékosok jogosultak több Pályázatot is feltölteni.

3/3. A kisorsolt nyeremények készpénzre, bármilyen egyéb kedvezményre, vagy más nyereményre nem válthatók át, illetve a nyeremények átvételére vonatkozó jog nem átruházható harmadik személyre. A Szervező és a Lebonyolító kifejezetten fenntartja a jogot, hogy a Játékban kisorsolásra kerülő Főnyeremények körét módosítsa, megközelítőleg azonos értékű nyereményekre. A nyeremények körének módosításáról a Szervező vagy a Lebonyolító haladéktalanul tájékoztatja a Játékosokat, ugyanolyan széles körben, mint ahogy a Játékkal kapcsolatos fogyasztói kommunikációkra sor került.

3/4. A Lebonyolító a Főnyeremények nyerteseit a Játékosok jelen Játékszabályzat szerinti kiválasztását (tartaléknyertes esetén az érintett nyereményre való jogosulttá válást) követő tizennégy (14) munkanapon belül e-mailben, a Játékos által a regisztráció során megadott e-mail címen értesíti az általa megnyert nyereményről. Lebonyolító minden nyertest egyszer kísérel meg a regisztrációkor megadott e-mailen elérni. A Szervező a nyertesek listáját (vezetéknév, keresztnév) legkésőbb a Játék időtartamát követő öt (5) munkanapon belül szintén közzéteszi a https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/jar weboldalon, amelyhez valamennyi Játékos a Játékra történő jelentkezéssel kifejezetten és feltétel nélkül hozzájárul.

A Játékos köteles az általa benyújtott Pályázattal érintett eredeti blokkot vagy számlát sértetlenül és olvasható módon megőrizni a játék végétől számított 75 napig.

Amennyiben a Játékos Pályázata nyertessé válik, és a Lebonyolító erről e-mailben értesíti, úgy a Játékos köteles a nyertes Pályázatban szereplő bizonylat vagy számla fotóját az értesítés megküldését követő öt (5) naptári napon belül a Lebonyolító által küldött e-mailben szereplő „BLOKKFOTÓ FELTÖLTÉSE" gombra kattintást követően a jelen bekezdésben foglaltak szerint feltölteni. A feltöltött képek JPG vagy PNG formátumúak és képenként maximum 5 MB terjedelműek lehetnek, egyéb esetben a blokk/számla feltöltése sikertelen lesz, mely a Pályázat érvénytelenségét vonja maga után. A blokkot vagy számlát teljes terjedelmében kell lefotózni és egy képben beküldeni, oly módon, hogy a blokk vagy számla a képen jól olvasható legyen. A blokkról vagy számláról készült kép esetleges pótlására, módosítására (amennyiben az homályos vagy nem látható) a Játékosnak egy alkalommal van lehetősége a Lebonyolító/Szervező erre irányuló felhívása esetén. Amennyiben a feltöltött blokk vagy számla a pótlást/módosítást követően sem olvasható, vagy egyéb módon sérült, annak tartalma nem egyezik meg a blokkot vagy számlát kibocsátó ROSSMANN kereskedelmi üzlet kasszaprogramjában szereplő blokkmásolat vagy számlamásolat tartalmával teljes egészében, és ezáltal a Játékban történő részvételhez szükséges bármely információ nem olvasható (pl. ROSSMANN kód, számlaszám vásárlás időpontja stb.), vagy az nem valós, úgyszintén, ha a blokk vagy számla, vagy annak megfelelő másolata nem érkezik meg a jelen 3/4 pontban rögzített határidőn belül a Lebonyolítóhoz, úgy a Lebonyolító jogosult a Játékos Pályázatát a Játékból utólag is kizárni és ezáltal a Játékos a nyereményre való jogosultságát elveszti és az érintett nyereményre a nyerő időponthoz képest leghamarabb érvényes Pályázatot leadó soron következő Játékos (tartaléknyertes) válik jogosulttá. A bármilyen módon hamisított, vagy manipulált, illetve a nem eredeti (pl.: fénymásolt, szkennelt, stb.) blokkok, számlák érvénytelenek, szintén nem vehetnek részt a Játékban. Tekintettel arra, hogy a Játékban kizárólag fogyasztónak minősülő természetes személyek vehetnek részt, így a Játékban olyan számla sem vehet részt, amelyen költségviselőként gazdasági társaságok, egyéb jogi személyek, vagy fogyasztónak nem minősülő természetes személyek kerülnek költségviselőként megjelölésre.

A Játékban részt vevő blokkok, számlák érvényességével, valamint a Játék jelen pontjában nem szabályozott kérdésekkel kapcsolatban felmerülő bármely vita esetén a Szervező Lebonyolítóval együttműködésben meghozott egyoldalú döntése az irányadó. A Szervező és Lebonyolító a blokkok vagy számlák tulajdonjogával kapcsolatban felmerülő vitákkal kapcsolatban kizárja a felelősségét azzal, hogy a blokk vagy számla tényleges tulajdonosát nem vizsgálja és a jelen játékszabályzat szerint azt tekinti a számla vagy blokk tulajdonosának, aki az eredeti blokkot vagy számlát, vagy a blokkról vagy számláról készült jól olvasható fotót a jelen játékszabályzat rendelkezéseivel összhangban Pályázatként beküldte, és azt a játékszabályzat szerint a Lebonyolító rendelkezésére tudja bocsátani.

Azt követően, hogy a Lebonyolító a Pályázat érvényességét, valamint a nyertes Pályázattal érintett blokk vagy számla rendelkezésre állását, illetve a nyertes Játékos nyereményhez való jogosultságát ellenőrizte, a 3/1 a) pontban meghatározott nyereményeket a Játék időtartamát követő hetven (70) napon belül a Lebonyolító, vagy a Szervező juttatja el elektronikus úton, a Játékosnak a regisztrációkor megadott email címére. A Szervező és a Lebonyolító felhívja a figyelmet, hogy előfordulhat, hogy a Főnyereményről szóló, Lebonyolító által küldött értesítés az e-mail cím „SPAM" fiókjába kerül

kézbesítésre, így felhívja a Játékosok figyelmét arra, hogy e-mail címük „SPAM" fiókját is rendszeresen ellenőrizzék. A Játékosok felelőssége, hogy a regisztráció során megadott e-mail címre beérkező, a Játékkal kapcsolatos üzeneteket kellő időben figyelemmel kísérjék; az ennek elmulasztásából eredő következmények kizárólag az érintett Játékost terhelik. A Szervező és a Lebonyolító nem vállal felelősséget a Játékos mulasztásából eredő következményekért, így különösen nem biztosít meghosszabbított határidőt a Játékosok részére.

A Lebonyolító azt követően, hogy a Pályázat érvényességét, valamint a nyertes Pályázattal érintett blokk vagy számla rendelkezésre állását, illetve a nyertes Játékos nyereményhez való jogosultságát ellenőrizte, a 3/1. b) pontban meghatározott Főnyereményt a Játék időtartamát követő hetven (70) napon belül elektronikus úton juttatja el az adott nyertesnek a Játékos által megadott magyarországi email címére. Amennyiben az első kézbesítési kísérlet sikertelen, a Lebonyolító a 3/1. a) pontban meghatározott Főnyeremény kézbesítését másodjára is megkísérli a fenti időtartamon belül.

A Lebonyolító kizárja a Játékból azt a Pályázatot, amelyre nézve az azt beküldő Játékos részére a nyereményt azért nem lehet kézbesíteni vagy átadni, mert a Pályázatán feltüntetett személyes adatok nem valósak, hiányosak vagy tévesek, vagy a Pályázatot beküldő Játékos egyéb okból nem felel meg a jelen játékszabályzatban írt bármely személyi feltételeknek. A Játékos téves adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt, Lebonyolítót és előbbiek Játékban részt vevő partnereit semmilyen felelősség nem terheli.

A Játékosok által megadott email cím hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, email címelírás stb.), a kézbesítés ez okból történő elmaradásáért vagy késedelméért, illetve károkért Szervező és Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.

3/5. A Szervező tájékoztatja a Játékosokat, hogy a jelen játék távközlési eszközök útján szervezett promóciós játéknak minősül, mely nem tartozik a szerencsejáték szervezéséről szóló 1991. évi XXXIV. törvény (a továbbiakban: Szjtv.) hatálya alá. Ennek fényében, figyelemmel a személyi jövedelemadóról szóló 1995. évi CXVII. törvény 1. számú mellékletének 8.14. ab.) pontjára, a jelen Játék adómentesnek minősül. Amennyiben bárminemű jogszabályváltozás történne, úgy a nyereményekhez tartozó adófizetési kötelezettséget a Szervező viseli. A Szervező szintén vállalja, hogy a nyertes Játékos számára a Főnyereményekkel összefüggésben esetlegesen fizetendő közterhek megfizetését (és annak mértékét) a nyertes Játékos irányában a hatályos jogszabályoknak megfelelően igazolja. A nyertes Játékos azonban tudomásul veszi, hogy a Főnyereményből származó esetleges bevétele alapján őt terhelő személyi jövedelemadó éves bevallását a Szervező a nyertes Játékos helyett nem készíti el, arra a nyertes Játkos köteles. Szervezőt a nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli, vele, illetve a Lebonyolítóval szemben Játékosok semmilyen további igényt nem érvényesíthetnek; a Szervező, illetve a Lebonyolító e tekintetben mindennemű felelősségét kizárja.

4. Egyéb rendelkezések

4/1. A Játék játékszabályzata a https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/jar weboldalon érhető el. A Játékról nem teljes körű információk érhetőek el a részt vevő ROSSMANN kereskedelmi üzletben elhelyezett reklámanyagokon, illetve a különböző médiumokban elhelyezett hirdetéseken keresztül.

A Játékosok a Játékkal és a nyereményekkel kapcsolatos további kérdéseikkel kapcsolatban a Játék teljes időtartama alatt munkanapokon hétfőtől péntekig délelőtt 9.30-tól délután 17.00 óráig a +36 (30) 400-9453 nem emeltdíjas telefonszámon elérhető telefonos munkatárshoz fordulhatnak, illetve a Játék teljes időtartama alatt a kérdéseiket a rossmannjatek@wonderduck.hu e-mail címre is megküldhetik e-mail útján, vagy a https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/jar weboldalon található „*technikai segítségnyújtás*" fül alatt írt üzenet útján is megküldhetik a Lebonyolító számára.

4/2. A Pályázatok bármely hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése stb.), a Játékos adatainak megváltozásáért, technikai problémákért, a kézbesítés elmaradásáért vagy késedelméért, ill. a kézbesítés során keletkezett károkért Szervezőt/Lebonyolítót, illetve a Játékban résztvevő partnereiket semmilyen felelősség nem terheli, azt kifejezetten kizárják.

4/3. Szervező és a Lebonyolító kizárja felelősségét a Játékkal kapcsolatos bármilyen kommunikációs anyagban esetlegesen előforduló nyomdai vagy hasonló hibáért.

4/4. A Szervező és a Lebonyolító kizárja a felelősséget minden, a https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/jar weboldalt, illetve az azt működtető szervereket ért külső, ún. SQL támadások esetére. Tehát amennyiben a weboldalt, illetve a szervert ért támadás folytán a Játékosok téves rendszerüzeneteket kapnak a nyertes/nem nyertes vagy bármely egyéb státuszukat illetően, úgy ezen esetekre a Szervező semminemű felelősséget nem vállal. Az adattárolás a Promolab i.o Kft. (1122 Budapest, Széll Kálmán tér 12.) szerverén történik.

4/5. Szervező és a Lebonyolító 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 egyéb módon sértő magatartást tapasztal, vagy ennek megalapozott gyanúja merül fel, úgy a Játékost azonnali hatállyal egyoldalú döntése alapján kizárja a Játékból. Bármilyen külső, nem a weboldal részeként elérhető eszközzel történő beavatkozás a Játékosok regisztrációjába, a Pályázatok beküldésébe stb. a Játékos azonnali kizárását eredményezi.

4/6. A Játékos tudomásul veszi, hogy a Játékból való kizáráshoz vezet, ha a Játék lebonyolításához szükséges adatok törlését a jelen játékszabályzat szerint szabályozott adatkörben az összes nyeremény átadása előtt kérelmezi.

4/7. Szervező és a Lebonyolító jogosult jelen Játékszabályzatot egyoldalúan módosítani, ideértve a Játék megszüntetését is, azzal a feltétellel, hogy az ilyen módosítás vagy kiegészítés nem eredményezheti a nyertes Játékosok által már megnyert nyeremények visszavonását. A módosítás tényéről Szervező/Lebonyolító a Játékosokat a https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/jar oldalon keresztül előzetesen tájékoztatja.

4/8. Jelen játékszabályzatra a magyar jog az irányadó.

4/9. A Játékban való részvétellel a Játékos a jelen Játékszabályzatban foglalt feltételeket magára nézve kötelezőnek elfogadja, és tudomásul veszi, hogy a jelen Játékszabályzatban foglalt feltételek kötelezőként való elfogadása nélkül a Szervező el sem fogadta volna a Pályázatot.

Budapest, 2026. 10. 30.

ROSSMANN Magyarország Kereskedelmi Kft.
Szervező

I. sz. MELLÉKLET: játékban résztvevő P&G termékek:

EAN Kód	Termék megnevezése
8006530497930	**JAR KEZI PLAT PLUS CITROM 660ML**
8006530497961	**JAR KEZI PLAT PLUS MENTA 660ML**
8006530498050	**JAR KEZI PLAT PLUS MALNA 660ML**
8006530660754	**JAR KEZI PLAT PLUS CITROM DUO 1090ML**
8006530660785	**JAR KEZI PLAT PLUS MALNA DUO 1090ML**

II. sz. MELLÉKLET: ROSSMANN blokk minta:

