

„Vásárolj Ziaja terméket, játssz és nyerj!”

ELNEVEZÉSŰ NYEREMÉNYJÁTÉK

JÁTÉKSZABÁLYZATA

1. A Szervező és Lebonyolító

1/1. A nyereményjáték („Játék”) szervezője A ROSSMANN Magyarország Kereskedelmi Kft. (székhely: 2225 Üllő, Zsaróka út 8., 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 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 áruházlancok és üzletek munkavállalói, vezető tisztségviselői, valamint ezen személyek közeli hozzátartozói (Ptk 8:1§ 1. és 2. pontja.).
- (d) a Procter & Gamble Magyarország Nagykereskedelmi Kkt-vel, valamint a Promolab i.o Kft-vel 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 - **2025. június 2. napjának 0 óra 00 percétől 2025. június 29. napjának 23 óra 59 percéig tart** („Játék időtartama”). A 2/4. pontban meghatározott Pályázatok beérkezésének határideje így 2025. június 29. napján 23 óra 59 perc 59 másodperc. Kérjük, hogy vegyék figyelembe, hogy a shop.rossmann.hu webáruházban 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 Játékban részt vevő üzletekben, azaz bármely magyarországi Rossmann kereskedelmi üzletben, vagy a <https://shop.rossmann.hu/> linken elérhető webáruházban keresztül, egy vásárlás alkalmával, bármely – egy, vagy több - Ziaja típusú terméket – az érintett vásárlás során esetlegesen alkalmazott kedvezményeket is figyelembe véve - összesen **legalább bruttó 2000 Ft értékben** („Termék, vagy Termékek”) vásárol a Játék **2/3. pontban rögzített időtartama alatt.**

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/ziaja> oldalon keresztül (vezeték- és keresztnévüket, lakcímüket, születési dátumukat, email címüket és telefonszámukat 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), a vásárlás helyével feltöltik a <https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/ziaja> 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: 290093001002280820191113). Ez a kód minden egyes vásárlást igazoló tételes blokkon a legfelső sorban található meg. Jelen kód mintaként szolgál, ezt kérjük ne töltsse 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 **2025. június 2. – 2025. június 29.** 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 árucseré lép fel, úgy kizárólag az eredeti blokk Rossmann vásárlás azonosító kódjának feltüntetésével fogad el érvényes Pályázatot a Szervező, illetve a Lebonyolító. A csereblokk új Pályázként nem kerül figyelembevételre.

A Játék időtartama alatt egy Játékos többször is tölthet fel Pályázatot, azonban egy vásárlást igazoló blokkal/számlával csak egy érvényes Pályázatot lehet feltölteni, így csak egyszer lehet a Játékra érvényesen jelentkezni. Egy Pályázattal a Játékos kizárólag egy nyereményre 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 elvezetni.

Amennyiben egy blokkon/számlán több, a Játékban részt vevő Termék szerepel, az érintett blokkot, számlát tartalmazó Pályázat egy Pályázatnak minősül, függetlenül attól, hogy hány darab Termék szerepel rajta. Amennyiben egy blokkon/számlán szereplő Ziaja termékek vételára többszörösen meghaladja a jelen (2/4.) pontban megjelölt bruttó 2.000 Forintot, a Pályázat egy Pályázatnak minősül, függetlenül attól, hogy az érintett Termékek blokkon/számlán szereplő vételára milyen mértékben haladja meg a bruttó 2.000 Ft-ot.

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 három (3) 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/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 ismételt 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 Pályázatok 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/számlával vesznek részt a Játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással növeljék. Szintén a Játék szellemével ellentétesen, csalárd 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 mindezeket 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.

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/ziaja> 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 egészen 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 Nyerőidőpontos nyeremény a Játékos számára történő átadásának feltételül szabhatja azt, hogy a nyertes Játékos akár személyesen, akár online (élőképes kamerás videómegbeszélés útján) bemutassa a nyertes Játékos személyi azonosságát igazoló fényképes hatósági igazolványt, vagy a nyertes Pályázathoz csatolt blokkot/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 Résztvevő vagy személyazonosságát hatósági igazolvány személyes, vagy online úton történő bemutatásával, vagy nyereményre való jogosultságát a blokk/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/számlákat és a Játékos személyazonosságát. Szervező/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 (azaz egy) db Nyerőidőpontos nyereményt nyerhet. A Játékosok azonban jogosultak több Pályázatot is feltölteni. A Játék időtartama alatt egy naptári nap három darab Pályáznál több Pályázat nem tölthető fel érvényesen. Amennyiben egy adott személy valamilyen okból (Pl.: technikai hiba) több, mint egy Nyerőidőpontos nyereményre 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/ERzXb6b7XMI2KtFpSeSzqMbCKhPIDxXs/Privacy_Policy.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 nyereményei:

- **Nyerőidőpontos nyeremények:** Nyerőidőpontként (azaz nyertes Pályázonként) 1 db, a Játék Időtartama alatt összesen 30 db kisorsolt ROSSMANN ajándékkártya, amellyel a kártya tulajdonosa legalább 2026. június 02. napjáig az ajándékkártya által biztosított összeg akár egy alkalommal (egy összegben), akár több alkalommal (részletekben) történő érvényesítése mellett összesen ötvenezer forint (50.000,- Ft) összegben vásárolhat a <https://www.rossmann.hu/ajandekkartya-aszf> linken elérhető általános szerződési feltételekben foglalt feltételek szerint;

3/2. Az összesen 30 db Nyerőidőpontos nyeremény nyertesei nyerő időpontok (nap, óra, perc) sorsolásával kerülnek meghatározásra. A nyerő időpontok véletlenszerű gépi sorsolással kerülnek meghatározásra, egy automatizált rendszer igénybevételével, mely véletlenszerűen, összesen 30 (harminc) darab, a Játék időtartamába eső időpontot határoz meg. Nyertesként az a Nyerőidőpontos nyereményt még nem nyert Játékos kerül megállapításra, aki a kisorsolt nyerő időpontban, vagy ha a pontos időpontban nincs, akkor a kisorsolt nyerő időponthoz képest legközelebbi, a megjelölt időpontot követő időpontban küldte be érvényes Pályázatát.

A nyerő időpontban, vagy az azt követően az időben ahhoz legközelebb eső időpontban érvényes Pályázatot feltöltő (a beérkezés idejét az informatikai rendszer rögzíti) Nyerőidőpontos nyereményt még nem nyert Játékos 1 (azaz egy) db Nyerőidőpontos nyereményt nyer. A Pályázatok feltöltésének időpontja vonatkozásában a Pályázat beérkezésének idejét rögzítő informatikai rendszer által megállapított sorrend az irányadó. A Szervező és Lebonyolító kijelentik, hogy abban az esetben, ha a nyerő időponthoz legközelebbi időpontban másodperc pontossággal több Játékos is érvényes Pályázatot töltött fel, azaz ezen Játékosok között holtverseny alakult ki, úgy a Szervező és a Lebonyolító fenntartja magának a jogot, hogy a holtversenyben szereplő valamennyi Játékos számára biztosítson Nyerőidőpontos nyereményt, és ilyen esetben 3/1. pontban meghatározott, kisorsolásra kerülő Nyerőidőpontos nyeremények mennyiségét megemelve oly módon, hogy a holtversenyben érintett valamennyi Játékos Nyerőidőpontos nyereményhez juthasson, feltéve, hogy a Nyeremény átadásának jelen Játékszabályzatban rögzített feltételeit e Játékosok teljesítik. Amennyiben a nyertes Pályázat bármilyen okból elutasításra kerül, abban az esetben a kisorsolt nyerő időponthoz az időben azt legközelebb követő, még nem nyert érvényes Pályázatot feltöltő Játékos lesz a Nyertes. Amennyiben van olyan nyerő időpont, mely után már nem került feltöltésre érvényes Pályázat a Játék időtartamában, úgy az időben azt megelőző, az utolsó nyerő időponthoz legközelebb

eső időpontban érvényes Pályázatot feltöltő és addig nem nyert Pályázatot feltöltő Játékos nyer. Ha nincs elegendő érvényes Pályázat az összes Nyerőidőpontos nyeremény kiosztására, úgy a ki nem osztott nyereményeket Szervező nyertes Játékos hiányában visszavonja, ezen nyeremények nem kerülnek a Játék keretében átadásra.

A nyerő időpontok sorsolására a játék indulása előtt **2025.05. 21-én** kerül sor a 1118 Budapest, Rétköz utca 31. fszt.1. címen egy - a Lebonyolító által kijelölt – három tagú sorsolási bizottság jelenlétében, nem nyilvános sorsolás formájában. A sorsolásról jegyzőkönyv készül.

3/3. A kisorsolt nyeremények készpénzre, bármilyen egyéb kedvezményre, vagy más nyereményre nem válthatók át, illetve a nyeremények nem ruházhatók át harmadik személyre. A Szervező/Lebonyolító kifejezetten fenntartja a jogot, hogy a Játékban kisorsolásra kerülő Nyerőidőpontos nyeremények körét módosítsa A nyeremények körének módosításáról a Szervező/Lebonyolító haladéktalanul tájékoztatja a Játékosokat, ugyanolyan széles körben, mint ahogy a Játékkal kapcsolatos fogasztói kommunikációkra sor került.

3/4. A Lebonyolító a Nyerőidőpontos nyeremények nyertesait a Játékosok jelen Játékszabályzat szerinti kiválasztását (tartaléknyertes esetén az érintett nyereményre való jogosulttá válást) követő tizennégy (14) napon 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/ziaja> 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.

Amennyiben a Játékos Pályázata nyertessé válik, és a Lebonyolító erről e-mailben értesíti, úgy a Játékos köteles a nyertes Pályázatban szereplő bizonylat/számla fotóját az értesítés megküldését követő öt (5) 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/számlát teljes terjedelmében kell lefotózni és egy képben beküldeni, oly módon, hogy a blokk/számla a képen jól olvasható legyen. A blokkról/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/számla a pótlást/módosítást követően sem olvasható, vagy egyéb módon sérült, annak tartalma nem egyezik meg a blokkot/számlát kibocsátó áruház kassza programjában szereplő blokkmásolat/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/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 elveszít és az érintett nyereményre az időben soron következő nyertes (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/számlák tulajdonjogával kapcsolatban felmerülő vitákkal kapcsolatban kizárja a felelősségét azzal, hogy a blokk/számla tényleges tulajdonosát nem vizsgálja és a jelen játékszabályzat szerint azt tekinti a számla/blokk tulajdonosának, aki az eredeti blokkot/számlát, vagy a blokkról/számláról készült jól olvasható fotót a jelen játékszabályzat rendelkezéseivel összhangban Pályázatként beküldte, és azt a játékszabályzat szerint a Lebonyolító rendelkezésére tudja bocsátani.

A Lebonyolító azt követően, hogy a Pályázat érvényességét, valamint a nyertes Pályázattal érintett blokk/számla rendelkezésre állását, illetve a nyertes Játékos nyereményhez való jogosultságát ellenőrizte, a Nyerőidőpontos

nyereményeket a Játék Időtartamát követő hetven (70) napon belül, a regisztráció során megadott e-mail címre küldött e-mail útján küldi meg a nyertes Játékos számára.

Azt követően, hogy a Lebonyolító a Pályázat érvényességét, valamint a nyertes Pályázattal érintett blokk/számla rendelkezésre állását, illetve a nyertes Játékos nyereményhez való jogosultságát ellenőrizte, a Nyerőidőpontos 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 Nyerőidőpontos nyereményről szóló, Lebonyolító által küldött értesítés, illetve a Nyerőidőpontos nyeremény az e-mail cím „SPAM” fiókjába kerül kézbesítésre, így felhívja a Játékosok figyelmét arra, hogy e-mail címük „SPAM” fiókját is rendszeresen ellenőrizték. A Játékosok felelőssége, hogy a regisztráció során megadott e-mail címre beérkező, a Játékkal kapcsolatos üzeneteket kellő időben figyelemmel kísérik; 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 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 Szabályzatban 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 címek 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 Nyerőidőpontos nyeremények felhasználásának feltételei a <https://www.rossmann.hu/ajandekkartya-aszf> linken elérhető általános szerződési feltételekben ismerhetők meg.

3/6. A Szervező tájékoztatja a Játékosokat, hogy a jelen nyereményjáték 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 bármilyen jogszabályváltozás történne, úgy a nyereményekhez tartozó adófizetési kötelezettséget a Szervező viseli. A Szervező szintén vállalja, hogy a nyertes Játékos számára a Nyerőidőpontos nyereménnyel 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 Nyerőidőpontos nyereményből származó esetleges bevétele alapján őt terhelő személyi jövedelemadó éves bevallását a Szervező a nyertes Játékos helyett nem készíti el, arra a nyertes Játékos 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/ziaja> weboldalon érhető el. A Játékról nem teljes körű információk érhetőek el a részt vevő boltokban elhelyezett reklámanyagokon, illetve a különböző médiumokban elhelyezett hirdetésekben 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 emeldíjas 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/ziaja> 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 Lebonyolító kizárja felelősségét a Játékkal kapcsolatos bármilyen kommunikációs anyagban esetlegesen előforduló nyomdai vagy hasonló hibáért.

4/4. A Szervező/Lebonyolító kizárja a felelősséget minden, a <https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/ziaja> 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/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/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/ziaja> 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, 2025. 05. 21.

ROSSMANN Magyarország Kereskedelmi Kft.
Szervező

I. sz. MELLÉKLET: Rossmann blokk minta:

II.

