

„Nyerj Aquafresh termékekkel a Rossmann üzletekben!”

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 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 (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 Haleon Hungary Kft.-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 - **2024. május 06. napjának 0 óra 00 percétől 2024. május 17. napjának 23 óra 59 percéig tart** („Játék időtartama”). A 2/4. pontban meghatározott Pályázatok beérkezésének határideje így 2024. május 17. 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 Játékban részt vevő üzletekben, azaz bármely magyarországi Rossmann kereskedelmi üzletben, vagy a <https://shop.rossmann.hu/> linken elérhető webáruházon keresztül, **egy vásárlás alkalmával**, a II. számú mellékletben megjelölt, a Játékban résztvevő **minimum kettő (2) darab** Aquafresh típusú, gyermek-szájápolási terméket („Termék, vagy Termékek”) vásárol a Játék **2/3. pontban rögzített időtartama alatt**. A Szervező és a Lebonyolító felhívja a figyelmet arra, hogy a Játékban résztvevő Aquafresh típusú gyermek-szájápolási termékek köre bővíthet, a Játékosok a II.sz. mellékletben folyamatosan nyomon követhetik a Játékban résztvevő Aquafresh típusú gyermek-szájápolási termékek köre bővülését.

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/AQUAFRESH>oldalon keresztül (vezeték- és keresztnevüket, 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/AQUAFRESH> weboldalon található Kódfeltöltés menüpontban (a továbbiakban együtt: „Pályázat”). A vásárlást igazoló blokkon/számlán egyértelműen, a pénztárgép általi megnevezés alapján beazonosíthatónak kell lennie, hogy mely legalább kettő (2) tétel 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 **2024.május 06. – 2024. május 17.** között megrendelt vásárlásokról a Játék időtartama alatt kiállított és a Játékos számára átadott számlák számai vehetnek részt a Játékban.

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, különálló 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/számlán kettőnél 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 azonban egy blokkon/számlán kettőnél kevesebb, a Játékban részt vevő Termék szerepel, az érintett blokkot, számlát tartalmazó Pályázat érvénytelen Pályázatnak minősül.

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 héten belül azonban legfeljebb huszonegy (21) 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/AQUAFRESH> 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 Játékos által megnyert Nyeremény Játékos számára történő biztosításának feltételéül szabja azt, hogy a nyertes Játékos akár személyesen, akár online (élőképes kamerás videóműködés 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. A 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 Nyereményt nyerhet. A Játékosok azonban jogosultak több Pályázatot is feltölteni. A Játék időtartama alatt egy naptári héten belül 21 (azaz huszonegy) darab Pályázatnál több Pályázat nem tölthető fel érvényesen. Amennyiben egy adott személy valamilyen okból (Pl.: technikai hiba) több, mint egy

Nyereményre kerülne nyertesként kisorsolásra, vagy azonos Pályázattal több nyereményt nyerne, úgy csak az időben első Nyereményre 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/SQmgdstaleM7J5lvRXzkHx2LmAsk3Mk/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:

- **Nyeremények:** Nyerőidőpontként (azaz nyertes Pályázatonként) 1 db, a Játék Időtartama alatt összesen 36 (harminchat) db kisorsolt egyszeri magyarországi Játszóház Belépője díjának utólagos visszatérítése maximum bruttó 12 000 Ft értékben.

A Nyeremény rendelkezésre bocsátásának feltételei:

A Lebonyolító a 3/5. pontban foglaltak szerint tájékoztatja a nyertes Játékost arról, hogy Pályázatát érvényesnek fogadta el és a Nyereményre ténylegesen jogosulttá vált. („Értesítés”) A Nyeremény igénybevételéhez a nyertes játékosnak az alábbi feltételeket kell teljesítenie:

- a nyertes Játékosnak az Értesítés Lebonyolító által történő, nyertes Játékos részére való megküldését követő 30 napon belül meg kell küldenie - vagy beszkenelve, vagy befotózva - a rossmannjatek@wonderduck.hu ügyfélszolgálati email címre egy Magyarország közigazgatási határian belül található játszóház belépőjének díjáról, a nyertes Játékos – mint költségviselő nevére – kiállított számlát, vagy számviteli bizonylatot;
- A számla, vagy számviteli bizonylat másolatának e-mail útján történő megküldésével egyidejűleg a nyertes Játékosnak az e-mail üzenetben egyértelműen meg kell jelölnie azt a magyarországi számlavezető pénzforgalmi intézet által vezetett forint alapú pénzforgalmi számlát, amelyre a játszóház belépőjének díjával megegyező, de legfeljebb bruttó 12.000,- Ft összeg átutalását kéri;
- A Játszóház belépő díjáról kiállított számla/számviteli bizonylat csak abban az esetben fogadható el a Szervező, illetve Lebonyolító által, ha azon költségviselőként a nyertes Játékos kerül feltüntetésre;
- A Nyeremény keretében a Szervező kizárólag a magyarországi játszóház belépőjének ellenértékét téríti meg, és legfeljebb bruttó 12.000,- Ft összeg mértékig, így a nyertes Játékos a Nyeremény keretében nem jogosult különösen a bruttó 12.000,- Ft összeghatár feletti összeg, valamint a számlán/számviteli bizonylaton szereplő étkezések, helyben fogyasztott italok ellenértékének megtérítésére;
- Nem esik azonban korlátozás alá, hogy a Nyeremény keretében hány különböző személy belépőjének megtérítését kéri a nyertes Játékos az összesen bruttó 12.000,- Ft összeghatáron belül.
- Amennyiben a Nyertes Játékos nem küldi meg a Játszóház Belépő díjáról kiállított, a jelen pontban foglalt feltételeknek megfelelő számlát/számviteli bizonylatot a megadott határidőn belül, vagy az nem felel meg a

Játékszabályzatban foglaltaknak, a nyertes Játékos a Nyereményét (Játszóházi belépő díjának visszatérítésének lehetőségét) elveszíti.

- Szervező és Lebonyolító továbbá fenntartják a jogot, hogy a Játszóház belépő díjáról kiállított, eredeti számlát/számviteli bizonylatot postai úton is bekérje a Nyertestől.

3/2. Az összesen 36 db 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 36 (harminchat) darab, a Játék időtartamába eső időpontot határoz meg. Nyertesként az a 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) Nyereményt még nem nyert Játékos 1 (azaz egy) db 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 Nyereményt, és ilyen esetben 3/1. pontban meghatározott, kisorsolásra kerülő Nyeremények mennyiségét megemelje oly módon, hogy a holtversenyben érintett valamennyi Játékos 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 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 **2024.05. 02-án** 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.

Egy érvényesen beküldött Pályázattal kizárólag egy nyerő időponthoz tartozó Nyereményt lehet megnyerni, de a Játékosok jogosultak több Pályázatot is feltölteni. Egy héten azonban 21 (azaz huszonegy) darab Pályázatnál több Pályázat nem tölthető fel érvényesen.

3/4. A kisorsolt Nyeremények más nyereményre nem válthatók át, illetve a Nyeremények nem ruházhatók át harmadik személyre, melynek következtében a Játszóház belépőjéről kiállított számlán/számviteli bizonylaton minden esetben a Nyertest kell költségviselőként feltüntetni. A Szervező/Lebonyolító kifejezetten fenntartja a jogot, hogy a Játékban kisorsolásra kerülő Nyeremények körét módosítsa. A Nyeremények körének módosításáról a Szervező/Lebonyolító haladéktalanul tájékoztatja a Játékosokat, ugyanolyan széles körben, mint ahogy a Játékkal kapcsolatos fogyasztói kommunikációkra sor került.

3/5. A Lebonyolító a Nyeremények nyerteseit 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, valamint a nyeremények átvételének esetleges részleteiről. Lebonyolító minden nyertest egyszer kísérel meg a regisztrációkor megadott e-mailen elérni. A Szervező a nyertesek listáját (vezetéknev, keresztnév) legkésőbb a Játék időtartamát követő öt (5) munkanapon belül szintén közzéteszi a <https://shop.rossmann.hu/nyeremenyjatek/AQUAFRESH> 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 kasszaprogramjában 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 3/5 pontban rögzített határidőn belül a Lebonyolítóhoz, úgy a Lebonyolító jogosult a Játékos Pályázatát a Játékból utólag is kizárni és ezáltal a Játékos a nyereségre való jogosultságát elveszít és az érintett nyereségre az időben soron következő nyertes (tartaléknyertes) válik jogosulttá. A bármilyen módon hamisított, vagy manipulált blokkok, számlák érvénytelenek, szintén nem vehetnek részt a Játékban.

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 nyereségre való jogosultságát ellenőrizte, a Pályázat érvényességéről a Játékos Nyertesként való elfogadásáról a Játék Időtartamát követő tíz (10) napon belül, a regisztráció során megadott e-mail címre küldött Értesítés útján értesíti a nyertes Játékost. A Lebonyolító az Értesítésben ismételten felhívja a nyertes Résztvevő figyelmét arra, hogy a Nyereségre felhasználásának mik a 3/1. pontban foglalt feltételei.

A Szervező a 3/1. pontban foglalt feltételek teljesítését követő 30 naptári napon belül téríti vissza átutalás útján a Játszóház belépő díját a nyertes Játékos által megjelölt magyarországi pénzforgalmi intézetnél vezetett forint alapú bankszámlára.

A Lebonyolító kizárja a Játékból azt a Pályázatot, amelyre nézve az azt beküldő Játékos részére a Nyereséget azért nem lehet átadni, mert az általa megadott személyes, illetve egyéb szükséges 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 előbbieket Játékban részt vevő partnereit semmilyen felelősség nem terheli.

A Játékosok által megadott bankszámlaszámok és egyéb adatok hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás stb.), és az átutalás ez okból történő elmaradásáért vagy késedelméért Szervező és Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.

3/6. A Nyereségekkel együttjáró banki átutalással együttjáró költségeket a Szervező viseli, azonban a Nyereségek keretében átutalásra kerülő összegek átutalására csak Magyarországon bejegyzett pénzforgalmi intézet által vezetett forint-bankszámlára van lehetőség.

3/7.

Szervező és Lebonyolító kizárja a felelősségét bármely olyan körülmény miatt, amely a Nyereségek átadását követően azok felhasználásánál, vagy azok felhasználásával összefüggésben a nyertesnél, illetve harmadik személynél felmerülhetnek.

3/8. A Szervező tájékoztatja a Játékosokat, hogy a jelen nyereségyjáték távközlési eszközök útján szervezett promóciós játéknak minősül, mely nem tartozik a szerencsejáték szervezéséről szóló 1991. évi XXXIV. törvény (a továbbiakban: Sztvt.) 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. 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/AQUAFRESH> weboldalon érhető el. A Játékról nem teljes körű információk érhetőek el a részt vevő boltokban 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 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/AQUAFRESH> 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/AQUAFRESH> weboldalt, illetve az azt működtető szervereket ért külső, ún. SQL támadások esetére. Tehát amennyiben a weboldalt, illetve a szerveret 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/AQUAFRESH> oldalon keresztül előzetesen tájékoztatja.

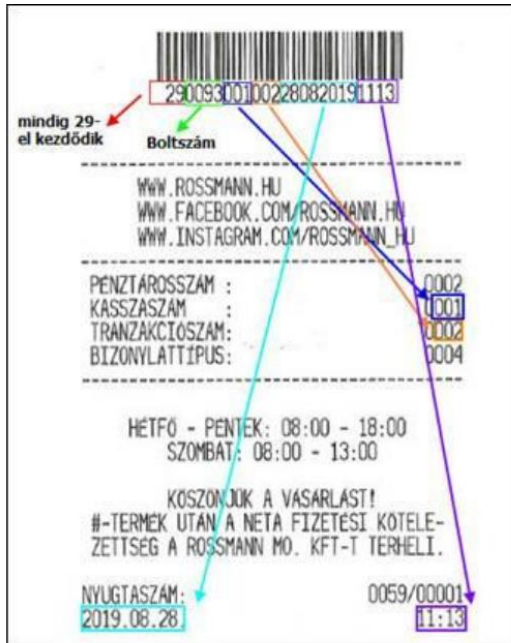
4/8. Jelen játékszabályzatra a magyar jog az irányadó.

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, 2024. 04.30.

ROSSMANN Magyarország Kereskedelmi Kft.
Szervező

I. számú melléklet: Rossmann blokk minta:



II. számú melléklet: Játékban résztvevő termékek listája:

Cikkszám	EAN	Név
3346	5,05456E+12	AQUAFRESH FKR.GYEREK/LITTLE TEETH 50ML
3348	5,05456E+12	AQUAFRESH FKF JUNIOR/BIG 6 EV-TOL 1DB
15833	5,05456E+12	AQUAFRESH FKF LITTLE TEETH 1DB
123796	5,05456E+12	AQUAFRESH SZAJVIZ FRESH & MINTY MW 500ML
133085	3,83003E+12	AQUAFRESH FKR GYEREK BIG TEETH 50ML
217972	5,05456E+12	AQUAFRESH FKR NATURALS MINT CLEAN 75ML
219727	5,05456E+12	AQUAFRESH FKR NATURALS HERBAL 75ML