

**„AZ ÁLMOK ÉLETRE KELNEK” NYEREMÉNYJÁTÉK
RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA**

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

- 1.1. **„Az álmok életre kelnek”** elnevezésű nyereményjáték (a továbbiakban: **Játék**) szervezője a **HONOR Technologies Hungary Kft.** (székhely: 1053 Budapest, Károlyi utca 12. 3. em.; a továbbiakban: **Szervező**).
- 1.2. A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező által megbízott ügynökség, a **ODITECH-STÚDIÓ Kft.** (székhely: 1126 Budapest, Tartsay Vilmos utca 12.; a továbbiakban: **Lebonyolító**) látja el.

2. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

- 2.1. A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint a magyar hatóságok által kiállított érvényes személyazonosító igazolvánnyal rendelkező, 18. életévét betöltött magyar állampolgár, a 2.10. pontban meghatározott személyek körébe nem eső, cselekvőképes természetes személy (a továbbiakban: **Játékos**) vehet részt, aki a Játék 4. pontban írt időtartama alatt
- 2.1.1. a Játékban résztvevő valamelyik **Media Markt áruházban** a HONOR asztalnál elhelyezett **QR kódot megkeresi**, majd
- 2.1.2. a QR kód telefonnal történő beolvasását követően megnyíló **online felületen** (a továbbiakban: **Weboldal**) **kitölti** az ott megjelenő **kvízt** (helyesen megválaszolja a kérdéseket), és
- 2.1.3. **feltölt** a Weboldalra egy saját magáról készített **fényképet** (a továbbiakban: **Fénykép**), és
- 2.1.4. a Weboldalon megad egy szöveges leírást (promptot) arra vonatkozóan, hogy az AI hogyan mozgassa meg a Fényképet, majd
- 2.1.5. **megadja a következő valós személyes adatait**: teljes név, e-mail cím, születési dátum, valamint
- 2.1.6. a megfelelő mező bejelölésével **elfogadja a jelen játékszabályzatban** (a továbbiakban: **Játékszabályzat**), valamint az Adatkezelési tájékoztatóban írt valamennyi feltételt, és hozzájárul az adatainak a Játékkal összefüggő – az Adatkezelési tájékoztatóban írtak szerinti – kezeléséhez.
(a továbbiakban együtt: **Pályázat**)
- 2.2. A Játékban résztvevő Media Markt áruházak listáját a jelen Játékszabályzat 1. számú melléklete tartalmazza.
- 2.3. Egy Játékos a Játék időtartama alatt több alkalommal is jogosult részt venni a Játékban, vagyis több Pályázat beküldésére jogosult.
- 2.4. A Játékosok a regisztráció során megadott e-mail címük útján kerülnek azonosításra, így az e-mail cím esetleges változásából eredő, a Szervező érdekkörén kívül eső, technikai problémákért (különösen, de nem kizárólag e-mail cím törlése, elérhetetlensége) Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli.
- 2.5. A Játékszabályzatnak megfelelő, de nem valós adatokat tartalmazó Pályázatok érvénytelenek, és azok nem kerülnek figyelembevételre a Játékban.
- 2.6. Azok a Pályázatok, amelyek a Játékszabályzatban leírt alaki és tartalmi előírásoknak nem felelnek meg, a Játékból automatikusan kizárásra, míg az érvényes Pályázatok számítógépes rögzítésre kerülnek.
- 2.7. Szervező a nem valós adatokat megadó résztvevőket automatikusan kizárja a Játékból. A Pályázatok a Játékszabályzat feltételeinek teljesítése vonatkozásában a Szervező megvizsgálhatja, és amennyiben a Pályázat, illetve az azt beküldő Játékos bármely okból nem felel meg a Játékszabályzat feltételeinek, úgy az érintett Játékost a Játékból kizárhatja. Szervező kizárólag azokat a Pályázatok tekinteti érvényesnek, amelyeket a Játékosok saját adataik megadásával küldenek be a Játékba.
- 2.8. Szervező kizárólag azokat a Pályázatok tekinteti érvényesnek, amelyeket a Játékosok által regisztrált, saját e-mail címük megadásával küldenek be a Játékba. Amennyiben a Játékos nem saját maga által regisztrált

e-mail címet vesz igénybe, a Játékkal kapcsolatos, e-mail postafiók használat jogosultságából fakadó vitákkal kapcsolatban Szervező, valamint Lebonyolító mindennemű felelősségét kizárja.

- 2.9. A Pályázat beküldésével a Játékos tudomásul veszi, hogy a Játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ezáltal ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőn kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, a hálózati leterheltség, a hálózati torlódás, a lefedettség, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező és a Lebonyolító az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizár.
- 2.10. A Játékból ki vannak zárva a Szervező, a Lebonyolító, valamint a Játék szervezésében részt vevő egyéb 3. személyek dolgozói és mindezen személyek a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (a továbbiakban: **Ptk.**) 8:1. § (1) bekezdésének 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.
- 2.11. A Játékból – a Szervező megítélése alapján – kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve alatt csapatban, nem valós e-mail címmel, illetve hamisított Blokkal vesznek részt a játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással megnöveljék. Ilyen Játékosoknak minősülnek például a sorsolásokon és egyéb nyereményjátékokon 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, akik nem valós adatokkal vesznek részt a Játékban, illetve hamis, vagy hamisított Blokkot használnak fel a Játékban abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket. A jelen pontban meghatározott, tisztességtelen magatartást tanúsító résztvevők vagy játékosok kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek és/vagy Lebonyolítónak okoztak.

3. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

- 3.1. **A Játék 2026. június 17. napján 08:00-tól 2026. július 8. napján 23:59-ig tart.**

4. A JÁTÉK MENETE, FÉNYKÉPPEL, PROMPTTAL ÉS EZEK FELHASZNÁLÁSÁVAL KAPCSOLATOS RENDELKEZÉSEK

- 4.1. Szervező a Játékban résztvevő Media Markt áruházak területén a HONOR asztalnál QR kódot helyez el, amelyet a Játékosnak a telefonja segítségével be kell olvasnia, majd a kód beolvasása után a Játék regisztrációs felületére, a Weboldalra érkezik.
- 4.2. A Weboldalon elérhető felületen a Játékosnak a következő feladatokat kell teljesítenie:
- Ki kell töltenie a kvízt, amely soron a Weboldalon megjelenő kérdéseket helyesen meg kell válaszolnia. Amennyiben valamelyik nem helyes választ ad meg a Játékos, a Pályázata nem érvényes, a nyeréménysorsoláson nem vehet részt.
 - Fel kell tölteni egy Fényképet saját magáról.
 - Meg kell adnia egy szövegszerű leírást (promptot) arra vonatkozóan, hogy az AI hogyan mozgassa meg a Fényképet (a továbbiakban: **Prompt**).

A feladatok teljesítését követően a Játékosnak meg kell adnia a személyes adatait, valamint el kell fogadnia a Játékszabályzatot és az Adatkezelési tájékoztatót.

- 4.3. A Szervező a Pályázatok beküldését követően HONOR 600 telefon „AI képből videó” funkció segítségével, a Játékos által megadott Prompt alapján videót készít (a továbbiakban **Videó**). A Szervező az általa meghatározott szubjektív szempontok alapján legjobbnak ítélt Videókat közzéteszi saját közösségi media (Facebook, Instagram, TikTok, Youtube) csatornáin a telefonhoz kapcsolódó kommunikáció során, a telefon népszerűsítése érdekében. A Szervező kiválasztással kapcsolatos döntése ellen a Játékos nem jogosult fellépni.
- 4.4. A Fényképpel kapcsolatos követelmények:

- a Fényképen egyértelműen és jól felismerhetően látszik a Játékos
 - jó minőségű
 - jpg vagy png formátumú
 - legfeljebb 8 MB méretű
- 4.5. A Játékos a Fénykép és a Prompt feltöltésével kijelenti, hogy:
- az általa feltöltött Fénykép kizárólag a saját képmását és olyan személyek képmását tartalmazza, akik hozzájárultak a Fénykép elkészítéséhez és Weboldalra történő feltöltéséhez, valamint a jelen Játékba történő beküldéséhez;
 - az általa feltöltött Fényképet a Játékos készítette, vagy korlátozásmentesen rendelkezik a Fénykép felhasználási jogaival, valamint azok engedélyezési jogával;
 - a Fénykép és a Prompt nem tartalmaz harmadik személyeket illető védjegyeket, illetve kereskedelmi megjelöléseket, nem sérti bármely személy szabadalmát, védjegyét, üzleti titkot, szerzői jogot vagy egyéb tulajdonjogot;
 - a Fénykép és a Prompt nem sérti harmadik személyek szerzői vagy más törvény által védett jogait, törvényes érdekeit;
 - a Fényképen és Promptban nem szerepel egyéb, törvény vagy más jogszabály által tiltott tartalom.
- 4.6. A Játékos kijelenti és szavatolja, hogy amennyiben rajta kívülálló harmadik személy(ek) is szerepel(nek) a Fényképen, ezen harmadik személy(ek)től beszerezte a hozzájárulást annak érdekében, hogy a Fényképen megjelenjen a képmásuk, továbbá, hogy a Fényképet a Játékos felhasználja a jelen Játékszabályzatban foglaltak szerint, valamint a Szervező a Fénykép a feltöltött formában felhasználja a jelen Játékszabályzatban foglaltak szerint. A Játékos kijelenti és szavatolja továbbá, hogy ezen harmadik személy(ek) számára a hozzájárulás jogszerű megadásához szükséges tájékoztatást a jelen Játékszabályzatban foglaltak szerint a vonatkozó hatályos jogszabályi (így különösen a GDPR) rendelkezéseknek megfelelően megadta. A Játékos kijelenti, hogy a jelen pontban foglalt kötelezettség Játékos általi megszegéséből eredő kárral vagy költséggel összefüggésben harmadik személyek által a Szervezővel vagy Lebonyolítóval szemben támasztott követeléssel vagy bármely igényrel szemben a Játékos tartozik felelősséggel és köteles a Szervezőt vagy Lebonyolítót kármentesen tartani, valamint a Szervezőnek vagy Lebonyolítóknak a fenti igényekkel összefüggésben keletkezett valamennyi kárát megtéríteni.
- 4.7. A Játékos a Játékban történő részvétellel és a Fénykép feltöltésével és a Prompt megadásával a Fénykép és a Prompt tekintetében kizárólagos felhasználási jogot biztosít Szervező részére annak érdekében, hogy a Fényképet és a Promptot kizárólag a jelen Játékszabályzat 4.10. pontban rögzítettek szerint felhasználja, bárminemű ellentételezés (díjazás) nélkül.
- 4.8. Amennyiben a Játékos:
- által feltöltött Fénykép és a Prompt nem felel meg a 4.4., 4.5 és 4. 13. pontban foglaltaknak vagy a Játékszabályzat más rendelkezéseinek, vagy
 - az általa feltöltött Fényképet más Játékos már feltöltötte,
 - valószínűsíthető, hogy hamis adatokkal vesz részt a Játékban, jogosulatlan előnyre szert téve ezzel,
 - valószínűsíthető, hogy a Játék menetét vagy eredményét bármilyen módon befolyásolni próbálja,
 - jelen Játékszabályzat bármely rendelkezését megsérti
- a Szervező a Játékost jogosult a Játékból kizárni.
- 4.9. A Szervező kifejezetten kizárja a felelősségét a Játékosok által feltöltött Fénykép és megadott Prompt tekintetében harmadik személyek által támasztott minden igényrel szemben. Ilyen igények esetén a Játékos köteles a Szervező helyett közvetlenül helytállni, illetve a Szervezőt kármentesen tartani. A feltöltött Fényképre és a megadott Promptra vonatkozóan a Játékos vagy bármely más, harmadik személyek a Szervezővel szemben díjazás, kártérítés jogcímén követelést, igényt nem támaszthatnak.
- 4.10. Felhasználási jog
- 4.10.1. A Játékban történő részvétellel a Játékos az általa feltöltött Fénykép tekintetében ingyenes kizárólagos felhasználási jogot biztosít a Szervezőnek a felhasználás valamennyi ismert formájára, különösen a Fénykép 4.3. pontban foglaltak szerinti átdolgozására és az átdolgozás

eredményeként létrejött Videó nyilvános közlésére időben, térben, mértékben és módon korlátozások nélkül. A Játékos által biztosított felhasználási jog alapján a Szervező jogosult a Videót marketing és egyéb kereskedelmi célokra felhasználni, saját termékeivel vagy szolgáltatásaival kombinálva.

- 4.10.2. A Játékos kijelenti és tudomásul veszi, hogy a Fénykép 4.3. pontban foglaltak szerinti átdolgozásával a Videóhoz kapcsolódó valamennyi felhasználási jog kizárólagos jogosultja a Szervező. A Videóhoz kapcsolódó felhasználási jog magában foglalja a Videó közzétételét a Szervező nevében a Játékos nevének megadása nélkül, valamint a Videó módosítását, feldolgozását, annak egy részének felhasználását, a Videó más szerzői jogok által védett munkákkal történő együttes felhasználását, vagy bármilyen más módosítását. A Videó internetes közzétételét a felhasználási jog magában foglalja.
- 4.10.3. Amennyiben a Fényképen a Játékostól független harmadik személy jelenik meg vagy valamilyen formában azonosíthatóvá válik a Fénykép alapján, a Játékos kötelezettsége, hogy beszeresse ezen személy hozzájárulását a Szervező részére a Fénykép nyilvánosságra hozatalához, a Játékban történő felhasználáshoz, valamint a Szervező marketing és kereskedelmi célból történő felhasználásához, és ezen kötelezettség elmulasztása miatt bekövetkező károkért teljes mértékben felelős a Szervező vagy bármely harmadik személy.
- 4.11. A Játékos által feltöltött Fényképért és Promptért teljes mértékben a Játékos vállalja a felelősséget, az ebből eredő esetleges jogi vagy anyagi következményeket is kizárólag a Játékos viseli. Amennyiben személyiségi vagy szerzői jogok, illetve egyéb jogsértés vonatkozásában harmadik személynek a feltöltött Pályázattal kapcsolatban bármilyen kifogása merülne fel, az ezzel kapcsolatos felelősség kizárólagosan a Játékost terheli, és az ilyen jellegű igényekből eredő követeléseket a Szervező jogosult a Játékosra áthárítani. Szervező fenntartja a jogot, hogy a fenti alapelveket megsértő Játékos Pályázatát és a Játékost a Játékból kizárja.
- 4.12. A Játékban való részvétellel és a Fénykép feltöltésével a Játékos kifejezetten kijelenti és szavatolja, hogy a Pályázat részét képező Fénykép az ő szellemi terméke, azt ő készítette, illetve amennyiben nem ő készítette, kijelenti és szavatolja, hogy jelen Játékban történő felhasználására, valamint a jelen pont szerinti további felhasználások engedélyezésére jogosult, a Fénykép, illetve annak felhasználása mások személyiségi jogait nem sérti.
- 4.13. A Játékok szempontjából szabálytalannak minősülnek és így a Játékból kizárásra kerülnek azok a Pályázatok (Fényképek, Promptok), amelyek különösen, de nem kizárólagosan (i) obszcén, trágár, erőszakos, gyermekek fejlődését hátrányosan befolyásoló, alpári, másokat lejárató szavakat, feliratokat, képeket tartalmaznak, (ii) pornográf tartalmúak, (iii) sértik a jó ízlést, közérkölcset, mások faji, nemzetiségi, felekezeti, nemi hovatartozását, egyéb jogait vagy jogos érdekét (iv) vallási, világnézeti, politikai nézeteit, gyűlöletkeltő, ellentéteket szító vagy széles körű ellenállást keltő vagy egyéb sértő szövegeket, feliratokat tartalmaznak, (v) a Játék témájától eltérő tárgyat, illetve a Szervezőtől idegen feliratot tartalmaznak, (vi) internetes honlapról vagy bármely más úton letöltöttek, (vii) burkolt vagy nyílt reklámot tartalmaznak, (viii) a Szervező vagy más 3. személy jó hírnevét sértik, vagy termékeire, szolgáltatásaira vonatkozó sértő kijelentést, utalást tartalmaznak, (ix) sértik valamely 3. személy szerzői, személyiségi jogát, (x) a Szervező termékeitől eltérő bármilyen egyéb terméket, szolgáltatást, márkát, logót, szlogent, stb. megjelenítő tartalmúak, (xi) egészségre ártalmas anyagok használatára, bűncselekmény vagy szabálysértés elkövetésére buzdítanak vagy egyéb módon jogsértőek, illetve tiltott tartalmúak, (xii) jogosulatlan vagy tisztességtelen piaci magatartás és versenykorlátozás tilalmáról szóló törvény által tiltott módon megszerzett adatokat, üzleti titkokat, szabadalmakat és védjegyeket, adatvédelmi jogszabályba ütköző kijelentést, megjelenítést tartalmazó, (xiii) természeti, történelmi tudományos, kulturális értékek megbecsülését sértő, (xiv) amelyen a Játékostól eltérő személyek is szerepelnek, amelyre figyelemmel a Pályázatnak a jelen Játékszabályzatban foglaltaknak megfelelő megjelenítése nem lehetséges. A Pályázat tartalmáért a Játékos vállalja a felelősséget, az ebből eredő esetleges jogi vagy anyagi következményeket is kizárólag a Játékos viseli.

5. SORSOLÁS

- 5.1. Szervező a Játék teljes időtartama alatt érvényes Pályázatot beküldő Játékosok közül a Lebonyolító által felállított háromtagú sorsoló bizottság jelenlétében, a véletlenszerűség elvének eleget tevő gépi

sorsolással, **2026. július 9. napján 10 órakor 1 (egy) darab nyertes Pályázatot sorsol ki.** A sorsolás helyszíne a Lebonyolító székhelye.

- 4.1.1. A sorsolás nem nyilvános, a sorsolásról a Szervező jegyzőkönyvet vesz fel.
- 4.1.2. Szervező a sorsoláson minden Nyeremény vonatkozásában 1 (egy) darab tartaléknyertes Játékost sorsol ki oly módon, hogy mindig az adott Nyeremény kisorsolását követően közvetlenül sorsolja ki a Nyereményhez tartozó tartaléknyertes Játékosokat. A tartaléknyertes Játékosok a kihúzás sorrendjében válnak jogosulttá a Nyereményre a 6.1. és 6.2. pontban foglaltak szerint, továbbá amennyiben a nyertes Játékos vagy az előttük álló tartaléknyertes Játékos Pályázata bármely okból érvénytelen, vagy a nyertes Játékos vagy az előttük álló tartaléknyertes Játékos a Játékból a Pályázatával összefüggő bármely okból kizárásra kerül, vagy a Nyereményt a 6.3. pontban foglalt időtartamon belül nem veszi át.

6. NYEREMÉNYEK

- 4.1. Szervező a Játék teljes időtartama alatt **összesen 1 (egy) darab, bruttó 228 791 forint értékű HONOR 600 mobiltelefont sorsol ki** (a továbbiakban: **Nyeremény**).
- 4.2. **Egy Játékos a Pályázataival a Játék teljes időtartama alatt kizárólag 1 (egy) darab Nyereményre jogosult. Egy Játékos a Játék teljes időtartama alatt összesen 1 (egy) Nyereményre jogosult, függetlenül attól, hogy a Játék időtartama alatt hány Pályázatot küldött be.**
- 4.3. A Nyeremény másra nem ruházható át és készpénzre nem váltható.

7. NYERTESEK ÉRTESTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

- 5.1. Szervező a nyertes Játékosokat legkésőbb a sorsolást követő **5 (öt) napon belül értesíti a Pályázat beküldésekor (a Weboldalon történő regisztráció során) megadott e-mail címen** (a továbbiakban: **Értesítés**). A nyertes Játékos legkésőbb az Értesítést követő **5 (öt) napon belül köteles visszaigazolni** az Értesítést a honorforthebravehu@gmail.com címen és megadni a Nyeremény átadásához szükséges adatokat: teljes név, magyarországi kézbesítési cím. Amennyiben a nyertes Játékos a jelen pontban írt határidőt elmulasztja, a Pályázata kizárásra kerül és Szervező tartaléknyerterest jelöl ki. Amennyiben a Szervező a nyertes Játékost a regisztráció során megadott adatok valótlanúsága, hiányossága/hibája miatt, vagy egyéb okból nem tudja értesíteni a fenti időtartamon belül vagy a Játékos az Értesítésre nem reagál, úgy ezen körülmény a Szervező vagy Lebonyolító terhére nem értékelhető és Szervező jogosult tartaléknyerterest értesíteni és részére a Nyereményt átadni.
- 5.2. A Nyereményeket a Szervező postai úton vagy futárszolgálattal juttatja el az adott nyertesnek a Játékos által az Értesítés visszaigazolásakor megadott magyarországi címre. Szervező a napi nyeremények kézbesítését kétszer kíséri meg, a Játék lezárultát követő 60 (hatvan) naptári napon belül. A nyertes Játékos köteles együttműködni annak érdekében, hogy a Nyeremény átvételére a futárszolgálat érvényes Általános Szerződési Feltételeiben, Küldeményforgalmi Üzletszabályzatában, valamint a postai szolgáltatásokról szóló 2012. évi CLIX. törvényben foglaltak szerint vagy a sor kerüljön. Ha ezen együttműködési kötelezettségének a nyertes Játékos nem tesz eleget, és így a Nyeremény átadása megghiúsul, úgy ezen körülmény a Szervező vagy Lebonyolító terhére nem értékelhető. A Szervező a Nyeremény átvételére újabb lehetőséget nem tud biztosítani.
- 5.3. Szervező kizárja a Játékból azt a Pályázatot, amelyre nézve az azt beküldő Játékos részére a Nyereményt azért nem lehet átadni, mert a Pályázatán vagy az Értesítés visszaigazolásában feltüntetett személyes adatok nem valóságok, hiányosak vagy tévesek, vagy a Pályázatot beküldő Játékos egyéb okból nem felel meg a jelen Játékszabályzatban írt személyi feltételeknek. A Játékos téves adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt és a Lebonyolítót semmilyen felelősség nem terheli.

8. ADÓZÁS

A Nyereményekhez tartozó esetleges SZJA fizetési kötelezettséget a Szervező viseli. Szervezőt a Nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem

terheli. A Nyeremények kézbesítésével járó posta-, illetve futárköltséget a Szervező viseli. Egyéb esetlegesen felmerülő költségek a Játékost terhelik.

9. INFORMÁCIÓ A JÁTÉKRÓL

A Játékról részletes információk a Weboldalon érhetők el, továbbá a Játékos a honorforthebravehu@gmail.com címen is kérhet tájékoztatást.

10. VEGYES RENDELKEZÉSEK

- 6.1. A Pályázatok hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése stb.), a Nyeremények kézbesítésének – Szervező, Lebonyolító érdekkörén kívül eső – elmaradásáért vagy késedelméért, ill. a kézbesítés során keletkezett károkért sem a Szervező, sem a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.
- 6.2. Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja a felelősségét minden, a Weboldalt, illetve az azt működtető szervert ért külső, ún. SQL támadások, illetve a telefonhálózatot ért támadások, meghibásodás estére. Tehát amennyiben a Weboldalt, illetve szervert vagy a kiszolgáló hálózatot ért támadás folytán a Játékosok téves rendszerüzeneteket kapnak nyereményeiket, a nyertes/nem nyertes státuszukat stb. illetően, úgy ezen esetekre a Szervező, illetve a Lebonyolító semminemű felelősséget nem vállal.
- 6.3. Szervező fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely Játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált e-mailcímek létrehozását, illetve a játék szellemével bármilyen módon összeférhetetlen vagy azt sértő magatartást tapasztal, vagy ennek megalapozott gyanúja felmerül, úgy a Játékost azonnali hatállyal kizárja a Játékból.
- 6.4. Ha a Játékos adatfeltöltés közben bezárja a böngésző ablakot vagy, ha a kapcsolat (bármely okból) megszakad a kiszolgáló webhelyével, telefonhálózattal, abban az esetben az adatok elvesztéséért a Szervező, illetve a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.
- 6.5. Szervező, illetve Lebonyolító kizárja a felelősségét a Weboldal rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a honlap nem vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.
- 6.6. A jelen Játékra és Játékszabályzatra irányadó jog a magyar jog.
- 6.7. Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játék feltételeit tartalmazó jelen Játékszabályzatot indokolt esetben bármikor módosítsa, ideértve a Játék megszüntetését is. Az erre vonatkozó tájékoztatást a Szervező a Játék egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi a Weboldalon.

Budapest, 2026. június 17.