

**A „NYERJ EGYEDI TERVEZÉSŰ SUSU KERAMIKA MÜZLIS TÁL SZETTET A DANONE-NAL!”
online nyereményjáték hivatalos részvételi- és játékszabályzata**

A Danone Kft. „**NYERJ EGYEDI TERVEZÉSŰ SUSU KERAMIKA MÜZLIS TÁL SZETTET A DANONE-NAL!**” néven termékvásárláshoz kötött online nyereményjátékot szervez.

A nyereményjáték a Danone weboldalának promóciós aloldalán (promo.dan-on.hu) – a továbbiakban: Weboldal - keresztül érhető el.

1. Szervező és Lebonyolító

A „**NYERJ EGYEDI TERVEZÉSŰ SUSU KERAMIKA MÜZLIS TÁL SZETTET A DANONE-NAL!**” elnevezésű online nyereményjáték (a továbbiakban: Játék) szervezője a Danone Kft. (székhely: 1134 Budapest, Váci út 35., cégjegyzékszám: 01-09-076725, adószám: 10594135-2-44) (a továbbiakban: Szervező).

A Játék lebonyolítói a Szervező megbízásából eljáró Maxxon Reklám Kft.(székhely:2120 Dunakeszi , Széchenyi u. 68. cégjegyzékszám: Cg.13-09-158089 , adószám: 24064442-2-13) és a Young and Rubicam Budapest Kft. (székhely: 1123 Budapest Alkotás u. 53/C, cégjegyzékszám:01-09-064225 adószám: 10361942-2-43) (a továbbiakban: Lebonyolítók).

Lebonyolítók felelősségekői:

Maxxon Reklám Kft.:

- Nyerő időpontok kisorsolása közjegyző jelenlétében
- Résztevőkkel való kapcsolattartás
- Nyertesek adatainak egyeztetése, nyertes bizonylatok ellenőrzése
- Nyeremények eljuttatása a nyertesekhez

Young&Rubicam Kft.:

- Adatbázis kezelése
- Technikai háttér biztosítása
- Promóció lebonyolításának koordinációja
- Napi nyeremények beszerzése

2. Részvételi feltételek

A Játékban kizárólag 18. életévüket betöltött, cselekvőképes természetes személyek vehetnek részt, akik Magyarországon tartózkodási vagy lakóhellyel rendelkeznek (a továbbiakban: Játékos), ha részvételüket a jelen Játékszabályzat nem zárja ki, továbbá megfelelnek a játékmechanizmus egyéb feltételeinek, mely szerint:

- a.) a Játék időtartama alatt megvásárol a Játékban részt vevő, 3. pontban felsorolt termékek közül legalább 1 darabot, bármelyik ízt, csomagolást vagy kiserelést választva a promócióban résztvevő magyarországi kereskedelmi üzletek egyikében az alábbi 2.d.) pontnak megfelelő bizonylattal, majd
- b.) teljes neve, e-mail címe, neme és születési dátuma megadásával regisztrál a Játékba és egyben a DanOn Programba, melynek során a nyilatkozattételre szolgáló mező bejelölésével elfogadja a DanOn Program Felhasználási Feltételeit (<https://www.danon.com/hu-hu/felhasznalasi-feltetelek>) és Adatkezelési Nyilatkozatát (<https://www.danon.com/hu-hu/adatkezelesi-nyilatkozat>) vagy amennyiben korábban már regisztrált a DanOn Programba (és azóta nem kérte profilja törlését) a regisztráció során megadott email címe és jelszava segítségével bejelentkeznek, és
- c.) mind a regisztráció, mind a DanOn Programba történő bejelentkezés során a nyilatkozattételre szolgáló mező bejelölésével feltétel nélkül elfogadja a jelen Játékszabályzatot és az abban foglalt Adatkezelési Feltételeket, és

- d.) feltölti a megvásárolt termék(ek) megvásárlását igazoló blokk AP kódját vagy számla esetén a számla sorszámát, valamint megadja a vásárlás helyét, dátumát(év, hónap, nap) és a blokk kibocsátásának pontos időpontját (óra perc). A vásárlást igazoló blokkon/számlán egyértelműen, a termék megnevezése alapján beazonosíthatónak kell lennie, hogy melyik tétel a 3. pont szerinti Danone Könnyű és Finom joghurt vagy Danone natúr joghurt termék. A fenti adatokat nem teljes körűen tartalmazó, illetve a termék azonosítására nem alkalmas blokk vagy számla feltöltése (pl. gyűjtői megnevezés szerepel a terméknev helyett) érvénytelen Pályázatnak minősül és kizárásra kerül a Játékból.

A Játékos a regisztráció vagy a DanOn Programba tagként történő belépés során a nyilatkozattétel céljára szolgáló megfelelő mezők bejelölésével elismeri, hogy teljes körűen megismerte és feltétel nélkül elfogadja a jelen Játékszabályzatot és a benne foglalt adatkezelési feltételeket, illetve a DanOn Programba való regisztráció esetén annak Felhasználási Feltételeit és Adatkezelési Nyilatkozatát is. Amennyiben a Játékos a Játékszabályzatot és az abban foglalta adatkezelési feltételeket vagy a DanOn Program Felhasználási Feltételeit és Adatkezelési Nyilatkozatában foglaltakat nem fogadja el, a Játékban nem jogosult részt venni. A regisztráció a Játékos hozzájárulhat ahhoz is, hogy a Szervező elektronikus reklámtartalmú üzeneteket küldjön számára, de ez nem feltétele a Játékban való részvételnek.

A Játékszabályzat elfogadásával a Játékos tudomásul veszi, hogy a Játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és 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 Lebonyolítók az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizárnak.

A Játékból ki vannak zárva a Szervező és a Lebonyolítók alkalmazottai, valamint e személyek Ptk. 8:1.§ (1) bekezdésének 1. pontja szerinti közeli hozzátartozói, valamint a Játék lebonyolításában résztvevő egyéb közvetlen közreműködők és azok közeli hozzátartozói.

A Játékból – a Szervező megítélése alapján – kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve alatt csapatban, vagy nem valós adatokkal történő regisztrációval vesznek részt a Játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással megnöveljék. Ilyen résztvevőknek 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 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 Lebonyolítóknak okoztak. Szervező a nem valós adatokat megadó résztvevőket automatikusan kizárhatja a Játékból.

A kizárás fentiekén kívüli egyéb eseteit jelen Játékszabályzat 9. pontja részletezi.

A Játék lebonyolítása, illetve az abban való részvétel a jelen Játékszabályzat szerint történik. Amennyiben a Játékszabályzat valamely kérdést nem szabályoz, úgy a hatályos jogszabályok vonatkozó rendelkezéseit kell alkalmazni.

A Játékban csak a magyarországi élelmiszerüzletekben a 2.d.) pontban foglaltaknak megfelelő bizonylattal megvásárolt, a 3. pontban meghatározott Danone Könnyű és Finom joghurt és Danone natúr joghurt termékek vesznek részt.

3. A Játékban résztvevő termékek

A játékban bármely ízesítésű, kiszerezésű és akár régi, akár új csomagolású Danone Könnyű és Finom és Danone Natúr joghurt termék 4. pont szerinti időtartamon belüli, a 2.a.) pont szerinti üzletek egyikében történt, igazolt megvásárlásával lehet részt venni, mely termékek a következők:

- Danone Könnyű és Finom eperízű joghurt 125g
- Danone Könnyű és Finom sárgabarack ízű joghurt 125g
- Danone Könnyű és Finom meggyízű joghurt 125g
- Danone Könnyű és Finom erdei gyümölcs ízű joghurt 125g
- Danone Könnyű és Finom eperízű joghurt 4x125g
- Danone Könnyű és Finom sárgabarack ízű joghurt 4x125g
- Danone Könnyű és Finom meggyízű joghurt 4x125g
- Danone Könnyű és Finom banán-erdei gyümölcs ízű joghurt 4x125g
- Danone Könnyű és Finom citromízű joghurt 4x125g
- Danone Könnyű és Finom málnaízű joghurt 4x125g
- Danone Könnyű és Finom eperízű joghurt 400g
- Danone Könnyű és Finom sárgabarack ízű joghurt 400g
- Danone Könnyű és Finom meggyízű joghurt 400g
- Danone Könnyű és Finom eperízű és sárgabarack ízű joghurt 8x125g
- Danone Natúr joghurt 140g
- Danone Natúr joghurt 4x130g
- Danone Natúr joghurt 375g

A változás jogát fenntartjuk.

4. A Játék időtartama

A Játék 2019. április 01. 0 óra 00 perc 00 másodperckor indul és 2019. május 31. 23 óra 59 perc 59 másodpercig tart.

5. A Játék menete

Azok a Játékosok, akik sikeresen regisztráltak vagy a Dan-On Program tagjaként beléptek a Játékba a 2.b.)-c.) pontok szerint és a Játék időtartama alatt feltöltöttek legalább 1 db olyan blokk vagy számla 2.d.) pont szerinti adatát, amely a 3. pont szerinti Danone Könnyű és Finom vagy Danone natúr joghurt termékek bármelyikének megvásárlását igazolja, majd megnyomták a „Feltöltöm az adatokat” gombot, vagyis sikeresen Pályáztak, indulnak a napi 1 db, összesen 61 darab napi nyereményért, amely egy 4 db-os müzlis tál szett, és a napi 24 db, összesen 1.464 db óránkénti nyereményért, amely egy tányéralátét szett. Egy vásárlást igazoló blokk vagy számla adatainak sikeres feltöltése egy Pályázatnak minősül, amellyel - a feltöltés időpontjától függően - napi vagy óránkénti nyeremény nyerhető. A Pályázatban feltöltendő AP kód a blokk alján található, az „AP” betűk utáni 1 db betűből és 8 db számjegyből álló egyedi kód.

Egy Játékos mindkét típusú nyereményből **maximum 2-2 db-ot** nyerhet a promóció teljes időtartama alatt.

A vásárlást igazoló blokkon vagy számlán a termék megnevezése alapján egyértelműen beazonosíthatónak kell lennie, hogy melyik tétel a 3. pont szerinti termékek körébe tartozó Danone termék. A termék azonosítására nem alkalmas blokk feltöltése (pl. gyűjtő1 megnevezés szerepel a blokkon terméknev helyett) érvénytelen Pályázatnak minősül és kizárásra kerül a Játékból.

A Játékosok minden nap maximum 8 alkalommal játszhatnak, vagyis a Játék oldalán egy nap maximum 8 blokk vagy számla adatát tölthetik fel. Amennyiben egy Játékos az adott napon már 8 blokk vagy számla adatát feltöltötte, aznap már nem próbálkozhat, a következő alkalommal csak másnap jogosult további Pályázatok benyújtására. .

A Játék időtartama alatt egy vásárlást igazoló blokk vagy számla adata (AP kód és vásárlás időpontja együtt) kizárólag egy alkalommal tölthető fel. A vásárlást igazoló blokkokat vagy számlákat a Játékosoknak a Játék időtartama alatt, illetve a nyertesek/tartaléknyertesek értesítéséig meg kell őrizniük és nyertességük esetén postai úton el kell küldeniük, mivel ez feltétele a nyeremény átvételének.

A Játékban megnyerhető 61 db napi nyereményhez és összesen 1464 db óránkénti nyereményhez a 6. pont szerint közjegyző előtt előre kisorsolt, másodperc pontossággal megadott, a Játék időtartama alatt minden napra nézve 1 db napi és naponta 24 db óránkénti nyerő időpont kerül véletlenszerűen hozzárendelésre. Az adott nyeremény nyertese a nyerő időponttal azonos időpontban vagy az azt követő, hozzá legközelebb eső első időpontban beküldött Pályázat beküldője.

Egy Pályázattal egy Játékos csak egy nyereményt nyerhet. Abban az esetben tehát, ha két, egymást követő nyerő időpont esetén nem valósul meg egynél több sikeres Pályázatbeküldés, és így csak egy Pályázat felel meg a nyerő időpontokat követő első sikeres beküldés feltételének mindkét nyerő időpont esetében, a nyerő időpontokat követő első sikeres Pályázatot beküldő Játékos csak az első nyerő időponthoz tartozó nyereményre lesz jogosult, a második nyerő időpont esetében a következő sikeres Pályázat beküldője lesz a második nyerő időponthoz tartozó nyeremény nyertese.

Amennyiben bármelyik nyertessel az e-mailben megküldött értesítést követő 5 munkanapon belül nem sikerül felvenni a kapcsolatot (nem reagál az e-mailes megkeresésre), vagy valamilyen oknál fogva nem jogosult a nyeremény átvételére, illetve a kapcsolatfelvételt követő 15 munkanapon belül nem küldi be a 3. pont szerinti Danone joghurt termékek bármelyikének a Játék időtartamán belüli megvásárlását egyértelműen igazoló nyertes blokkot vagy számlát postai úton a 2120 Dunakeszi Pf. 125. postafiók címre, a „**Danone**” jeligét a borítékra írva, vagy a blokk illetve számla nem felel meg a jelen Játékszabályzat szerinti érvényességi feltételeknek, úgy helyét az időben utána legelőször következő – nyertesnek másik nyerő időpont miatt nem minősülő és azonos típusú nyereményből 1-nél többet még nem nyert - Játékos, mint érvényes Pályázatot benyújtó tartaléknyertes veszi át. Ha pedig vele sem sikerül 5 munkanapon belül kapcsolatot létesíteni, vagy a fentiekben felsorolt bármelyik ok miatt nem jogosult a nyeremény átvételére, úgy mindig az utána közvetlenül következő, érvényes Pályázatot beküldő és sikeres kapcsolatfelvételt megvalósító és a nyereményre jogosult Játékos minősül az adott nyeremény nyertesének.

Amennyiben a nyertes blokk vagy számla sérült vagy azonosító adatai egyéb okból nem olvashatók, illetve azon bármely utólagos javítás nyoma fedezhető fel, vagy a blokk a termék azonosítására nem alkalmas (pl. gyűjtő1 megnevezés szerepel a blokkon terméknév helyett) a Szervező jogosult a Játékost a Játékból kizárni. A Játékszabályzatban foglaltaknak meg nem felelő, illetve bármilyen módon hamisított vagy manipulált nyertes blokkok/számlák érvénytelenek és nem vehetnek részt a Játékban.

A nyertes blokk vagy számla feladásának igazolhatósága és a küldemény nyomon követhetősége érdekében a Szervező javasolja, hogy a nyertes azt térítvevényes ajánlott küldeményként adja postára és beküldés előtt készítsen fénymásolatot vagy fotót a beküldött vásárlási bizonylatról annak érdekében, hogy ha az bármely okból nem érkezne meg a Lebonyolítóhoz, úgy igazolni tudja, hogy azzal rendelkezett. A postai kézbesítés elmaradásából vagy hiányosságából eredő károkért sem a Szervező, sem a Lebonyolítók nem tudnak felelősséget vállalni.

A Maxxon Reklám Kft. mint Lebonyolító a nyertes Játékoskal 5 munkanapon belül felveszi a kapcsolatot a regisztráció során megadott e-mail címen keresztül és egyeztetni vele, illetve elkéri tőle a következő személyes adatait a nyertes beazonosítása és a nyeremény átadása érdekében: név, születési idő, e-mail cím, telefonszám, postázási cím. Felhívja továbbá a nyertes figyelmét arra, hogy a Pályázatként feltöltött, vásárlást igazoló eredeti blokkot/számlát 15 munkanapon belül meg kell küldenie a fenti postafiók címre a nyereményre való jogosultság igazolására.

A Játék során már egy darab sikeres Pályázattal is van lehetőség nyerni. Több sikeres Pályázat benyújtásával több esély nyílik a nyeremények egyikének megnyerésére azzal, hogy azonos típusú nyereményből egy Játékos összesen csak 2 db-ot nyerhet meg a Játékban.

Nyerő időpontok sorsolása

Az óránkénti és napi nyerő időpontok sorsolására **2019. március 12-én 11.00** órakor közjegyző jelenlétében, számítógép segítségével kerül sor Dr. Tóth Ildikó Közjegyző Irodájában, a 1052 Budapest Szervita tér 5. 2/1 címen. A sorsolás nem nyilvános. A Játék céljára kisorsolt 61 db napi és 1464 db óránkénti nyerő időpontot a közjegyző közokiratba foglaltan adja át a Lebonyolító Maxxon Reklám Kft-nek.

A sorsoláson nyerő időpontok kerülnek kisorsolásra (nap, óra, perc, másodperc) a véletlenszerűség elvének megfelelően. A Játék folyamán, aki a nyerő időpontban, vagy utána elsőként küld be érvényes Pályázatot, az adott nyerő időponthoz tartozó nyeremény nyertese lesz.

A Lebonyolító a sorsoláson minden nyereménytárgy esetében egy időpontot sorsol. Az előre sorsolt időpontok a Játékosok részére titkosak.

6. Nyeremények

A Játék során összesen 61 darab napi és 1.464 db óránkénti nyereményért játszanak a Játékosok.

Napi nyeremény: 1 db egyedi tervezésű SUSU keramika müzlis tál szett (4 db müzlistál szettenként)
A Játékosok a Játékba való regisztrációjuk során 3 féle mintából választhatnak mintát a szetthez tartozó 4 db müzlis tálka mindegyikére és a minta mellé szintén választhatnak a felkínált feliratok egyikéből vagy kérhetnek saját, maximum 35 karakter terjedelmű feliratot is, amely minták és feliratok nyertességük esetén a nyeremény szetthez tartozó tálkákön egyedileg feltüntetésre kerülnek. A Játékosok tudomásul veszik, hogy saját feliratként csak olyan szöveg feltüntetését kérhetik, amely nem tartalmaz sem a Danone márka jó hírnevét sértő, sem egyéb okból jogszabályba ütköző, trágár, szexuális jellegű, vallási vagy politikai elemet, illetve nem hordoz gyűlöletkeltő vagy egyébként harmadik személyeket sértő tartalmakat, valamint megfelel a jó ízlés követelményeinek.

A Játékos által kért saját feliratok moderálásra kerülnek és amennyiben a nyertes által kért bármelyik felirat nem felel meg a fenti előírásoknak, úgy az a felirat nem kerül a tálkán feltüntetésre, helyette a nyertes csak a Maxxon Reklám Kft-vel mint Lebonyolítóval egyeztetett másik feliratot kérhet..

Óránkénti nyeremény: 1 db tányéralátét szett (4 db tányéralátét szettenként)

A Lebonyolítóként eljáró Maxxon Reklám Kft, mint Lebonyolító jogosult a beérkezett Pályázatok és a postai úton a 2120 Dunakeszi Pf. 125 címre, a "Danone" jeligét a borítékra írva elküldött, vásárlást igazoló eredeti blokkok vagy számlák megvizsgálására, hogy azok megfelelnek-e a jelen Játékszabályzat 2. és 5. és 6. pontjaiban meghatározott feltételeknek. Az ezen feltételeknek meg nem felelő Pályázatok érvénytelenek, így azok a Játékban nem vehetnek részt.

A Pályázatok hiányosságáért, hibájáért, késedelméért sem a Szervező, sem a Lebonyolítók semmilyen felelősséget nem vállalnak.

7. Nyertesek értesítése és nyeremények átvétele

Az óránkénti és napi nyertesek neve legkésőbb a nyertes személyének megállapítását követően 1 héten belül hozzáférhető a Játék Weboldalán.

A nyertes nem jogosult a nyeremény átvételére, ha:

- az értesítést követően nem tud a nyertes blokk vagy számla Pályázatként feltöltött adataival megegyező, a 3. pont szerinti Danone Könnyű és Finom vagy Danone natúr joghurt terméknek a játék időtartamán belüli, megvásárlását egyértelműen igazoló, és a Játékszabályzatban meghatározott érvényességi feltételeknek megfelelő eredeti blokkot vagy számlát postai úton, a megadott címre beküldeni, vagy az 5. pontban megadott határidőn belül ezt nem teszi meg;

- a nyeremény átadását megelőzően visszavonja a személyes adatai kezeléséhez adott hozzájárulását;
- Maxxon Reklám Kft mint Lebonyolító megkeresésére (e-mail) 5 munkanapon belül nem válaszol;
- alapos okkal feltehető, hogy nem valós adatokkal játszott, mellyel jogosulatlan előnyre tett szert;
- alapos okkal feltehető, hogy a Játék menetét/eredményét bármilyen módon befolyásolni próbálta;
- jelen Játékszabályzat bármely egyéb pontját megsérti.

A Lebonyolítóként eljáró Maxxon Reklám Kft (székhely:2120. Dunakeszi, Széchenyi u. 68 , Adószám: 24064442213) valamennyi nyertest 5 munkanapon belül értesíti e-mailben a nyeremények átvételének részleteiről.

A nyertesekkel az Maxxon Reklám Kft. mint Lebonyolító az alábbi adatokat egyeztetni, illetve kéri el a Nyeremény átadása érdekében:

- név
- születési dátum
- levelezési cím
- email cím
- telefonszám

A nyereményre jogosult nyertes Játékosok a Játék weboldalán történő közzétételük napjától számított 60 napon belül jogosultak és egyben kötelesek együttműködni a nyeremények átvételének érdekében. Ha ezen együttműködési kötelezettségének valamely nyertes Játékos nem tesz eleget, és ennek következményeként a nyeremény időben való átvétele meghiúsul, úgy ezen körülmény a Szervező és a Lebonyolítók terhére nem róható fel. A Szervező és a Lebonyolítók a nyeremények átvételének lehetőségét csak ezen a jogvesztő határidőn belül tudják biztosítani, ezt követően a nyeremény nem vehető át, a Játékos a nyereményre való jogosultságát elveszíti.

A nyeremény átvételének feltétele, hogy a nyertes vagy az általa a nyeremény igénybevételére feljogosított személy a nyeremény igénybevételekor igazolja személyazonosságát.

A Szervező a nyeremények tekintetében szavatosságot, garanciát nem vállal.

A beküldött Pályázatok a jelen játékszabályzat 4. pontjában rögzített Játék lezárásának napját követően további 90 napig megőrzés alatt állnak, ez idő alatt van lehetősége a Játékosoknak az esetleges egyéb (nem a nyereményekkel kapcsolatos) reklamációik megtételére, ezt követően a Pályázatok elektronikusan megsemmisítésre kerülnek.

A nyeremények másra átruházhatók, de kereskedelmi forgalomba nem hozhatók, semmilyen módon nem értékesíthetők tovább, illetve készpénzre / más nyereménytárgyra nem válthatók. A nyereményekhez tartozó esetleges adófizetési kötelezettséget a Szervező vállalja.

8. Adatvédelem

A jelen Játékban történő részvétellel és regisztrációval kapcsolatos adatszolgáltatás önkéntes. Azok, akik a Játékban részt vesznek, tudomásul veszik, és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy

- a Szervező, mint adatkezelő, és a Lebonyolítók, a Maxxon Reklám Kft és a Young and Rubicam Budapest Kft. mint adatfeldolgozók a regisztráció vagy a nyertesekkel történő kapcsolatfelvétel során megadott személyes adataikat (teljes név, születési idő, nem, levelezési cím, e-mail cím, telefonszám) a Játékkal összefüggésben kapcsolattartás és adminisztráció céljából, valamint a DanOn Program Felhasználási Feltételei és Adatkezelési Nyilatkozata szerint - a Játékos hozzájárulást visszavonó nyilatkozata kézhezvételéig – kezelje, illetve feldolgozza;
- nyertesség esetén nevüket és címüket (csak a település megjelölésével)- a Szervező és/vagy a Lebonyolítók minden további feltétel és ellenérték nélkül, kizárólag a Játékkal kapcsolatosan nyilvánosságra hozzák;

- megadott személyes adataikat – amennyiben a DanOn Programba történt regisztráció során a „Hozzájárulok, hogy releváns és személyre szabott kommunikációban részesülhessek e-mailben” mezőhöz tartozó „Igen” válasz kipipálásával ehhez hozzájárultak, e hozzájáruló nyilatkozatuk visszavonásáig – a Szervező marketing-kapcsolattartás (termékeinek és szolgáltatásainak ajánlása, hirdetéseiinek továbbítása, piackutatás) érdekében célhoz kötötten kezelje és felhasználja, illetve ebből a célból az általa megbízott adatfeldolgozó számára átadja (a továbbiakban: direkt marketing célú adatkezelés);
- részvételükkel minden tekintetben, kifejezetten elfogadják a Játékszabályzat minden rendelkezését.

A Szervező szavatolja, hogy az adatkezelés mindenben a hatályos jogszabályi rendelkezések megtartásával, különösen az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény rendelkezéseinek és a 2016/679/EKR számú európai általános adatkezelési rendeletnek (GDPR) megfelelően történik. Szervező bármikor lehetőséget biztosít a Játékosnak arra, hogy tájékoztatást kérjen személyes adatai kezeléséről, kérheti a rá vonatkozó személyes adatokhoz való hozzáférést, kérje azok törlését, zárolását vagy helyesbítését, azok kezelésének korlátozását a danon@danone.hu e-mail címen, illetve élhet adathordozhatósági jogával. Ezen kívül a Játékost megilleti a személyes adatai kezelése elleni tiltakozás joga is. Amennyiben a tiltakozása alapján Szervező által meghozott döntéssel nem ért egyet, illetve adatvédelemmel kapcsolatos egyéb panaszával a Játékos a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatósághoz (www.naih.hu) vagy az illetékes bírósághoz fordulhat.

A Játékos bármikor dönthet úgy, hogy visszavonja a direkt marketing célú adatkezeléshez adott hozzájárulását annak érdekében, hogy a továbbiakban ne keresse meg őt a Szervező vagy annak megbízottja. Ezt a nyilatkozatát az alábbi címre szükséges megküldenie (a pontos személyes adatait feltüntetve): danon@danone.hu

A Játékos tudomásul veszi, hogy a Játékból való kizáráshoz vezet, ha a Játék lebonyolításához szükséges, a DanOn Programban történt regisztrációval megadott személyes adatai törlését a Nyeremény átadása előtt kérelmezi (kivéve, ha csak a direkt marketing célú adatkezeléshez adott hozzájárulását vonja vissza a Játékos). A Játékos tudomásul veszi, hogy amennyiben a Játék időtartama alatt kizárólag a direkt marketing célú megkereséshez adott hozzájárulását vonja vissza, a Szervező a Játék szervezéséhez, illetve lebonyolításához szükséges célból, és az ahhoz szükséges ideig, valamint a DanOn Program Felhasználási Feltételei és Adatkezelési Nyilatkozata szerint a megadott személyes adatait továbbra is kezelheti.

A megadott személyes adatok kezelője a Szervező Danone Kft.

Az adatok feldolgozását a Maxxon Reklám Kft. és a Young and Rubicam Budapest Kft. végzi, mint a Szervező által megbízott adatfeldolgozók. A DanOn Programba történő regisztráció alapján történő adatkezeléssel és feldolgozással kapcsolatos részletes információk a regisztráció során a Játékos által elfogadásra kerülő Adatkezelési Nyilatkozatban található.

A Játékos tudomásul veszi, hogy a Játékból való kizáráshoz vezet, ha a Játék lebonyolításához szükséges adatok törlését a Nyeremény átadása előtt kérelmezi.

9. Felelősségi szabályok

A Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja felelősségét minden, Weboldalt, illetve az azt működtető szervert ért külső, ún. SQL támadások esetére. Tehát amennyiben a Weboldalt, illetve szervert ért támadás folytán a Játékosok téves rendszerüzeneteket kapnak ajándékaikat, nyereményeiket, nyertes/nem nyertes státuszukat stb. illetően, úgy ezen esetekre a Szervező semminemű felelősséget nem vállal.

A Szervező fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely Játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált e-mail címek 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.

A Játékhoz kapcsolódó adatbázis módosítása kizárólag a promo.dan-on.hu domainről, illetve a webkiszolgálón keresztül lehetséges. Bármilyen külső, nem a website részeként elérhető eszközzel történő beavatkozás a Játékosok regisztrációjába, a nyert/nem nyert üzenetek kiküldésébe stb. a Játékos azonnali kizárását eredményezi.

Ha a Játékos a Játék weboldalának használata közben bezárja a böngészőablakot, vagy ha a kapcsolat (bármely okból) megszakad a kiszolgáló webhelyével, abban az esetben az adatok elvesztéséért a Szervező, illetve a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.

A Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja felelősségét a kapcsolódó weboldalak rajta kívül álló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a honlap nem, vagy csak korlátozottan használható. Ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.

A Játékos regisztrációjának valótlan adatok szolgáltatása, illetve a kapcsolódó weboldalakat vagy -szervereket ért külső, ún. SQL támadás folytán keletkezett rendszerhiba miatti elmaradásáért a Szervező semminemű felelősséget nem vállal.

A Weboldalt létrehozó és adminisztráló Szervező és Lebonyolító a rendelkezésükre álló eszközökkel biztosítja, hogy a Játék technikai szempontból biztonságosnak minősüljön. A Játék Weboldalához való csatlakozás, illetve a kapcsolódó aloldalak használata során a nem megfelelő működése által bekövetkező károkért, az internetes hálózat esetleges üzemkimaradásából, az elérési út hibájából, bármely nem várt technikai hibából eredő adatvesztésért, vírusból, vagy más rosszindulatú okból eredő károkért sem a Szervező, sem a Lebonyolító nem felelős. A Játékosoknak minden esetben fel kell mérniük, hogy rendelkeznek-e a Játék weboldalához történő csatlakozáshoz, a Játékban való részvételhez szükséges ismeretekkel, technikai követelményekkel és teljesítményekkel.

10. Egyéb szabályok

Jelen Játékszabályzat hozzáférhető a promo.dan-on.hu webcímen és a Játékról tájékoztatás kapható az ingyenesen hívható Danone Infovonalon (06-80-88-77-88) keresztül is, munkanapokon 8 és 20 óra között.

A Szervező a Játék keretein belül nem oszt szét a jelen Játékszabályzatban meghatározottakon túlmenően egyéb nyereményt.

A Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játék feltételeit tartalmazó jelen Játékszabályzatot indokolás nélkül bármikor módosítsa, ide értve a Játék megszüntetését is. Az erre vonatkozó tájékoztatást a Szervező a Játék egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi.

Budapest, 2019.04.01.

DanoneKft.
Szervező