

Nyereményjáték Szabályzat

Nyereményjáték szervezője a **QTC Kft.** (székhely: **1147 Budapest, Szuglói körvasút sor 153. fszt. 1.**, a továbbiakban: PROGmasters). A jelen nyereményjáték szabályzat (a továbbiakban: Szabályzat) vonatkozik a PROGmasters által szervezett „Mit veszíthetsz?” nyereményjátékra (a továbbiakban: Játék).

1. A Játékban résztvevő személyek

A Játékban részt vehetnek azok a természetes személyek (a továbbiakban: Játékos), akik 2021. március 5-ig jelentkeznek a PROGmasters áprilisban induló tantermi full-tech fejlesztő képzésére és felvételt is nyernek, szerződést kötnek a PROGmasters-szel.

A Játékban NEM vehetnek részt az alábbi személyek:

- kiskorú, cselekvőképtelen vagy cselekvőképességében korlátozott személyek;
- a Szervező tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottai, amennyiben a jogviszonyuk a jelentkezéskor fennáll, valamint
- ezek közeli hozzátartozói (Ptk. 8:1. § (1) 1.);
- kereskedelmi partnerek, alkalmazottaik és ezen személyek közeli hozzátartozói;
- egyéb, a lebonyolításban közvetlenül közreműködő cégek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai, valamint ezek közeli hozzátartozói.

A nyertes Játékos a nyeremény átvételekor köteles nyilatkozni arról, hogy a fentiek szerint nem tartozik a kizárt személyek körébe.

A Játékos jogosult a Játékban való részvételi szándékát visszavonni. Erre vonatkozó döntését e-mailen vagy postai úton juttathatja el a PROGmastershez a sorsolást megelőzően.

A Játékból kizárásra kerül a Játékos, amennyiben sérti a PROGmasters vagy a nyereményjáték jóhírét, vagy megszegi a PROGmasters felé vállalt kötelezettségeit, egyébként a PROGmasters-szel szemben jogellenes vagy jogsértő magatartást tanúsít.

2. A Játék időtartama

A Játék nem folyamatos szervezésű, 2021. február 01. 00:00 perc és 2021. március 06. 24:00 percig tart.

3. Nyeremény

A Játék nyereménye 1 db. MacBook Air számítógép.

A nyeremény után számított személyi jövedelemadót és egyéb esetleges közterheket a PROGmasters megfizeti a Játékos helyett.

A nyeremény készpénzre és egyéb termékekre nem cserélhető, át nem váltható.

4. Nyertesek, az ajándéksorsoláson való részvétel feltételei

A nyeremény azon kisorsolt Játékosnak kerül kiosztásra, illetve kisorsolásra, aki valamennyi lenti feltételt teljesíti:

- ✓ elfogadja a nyereményjáték szabályait és az adatkezelési tájékoztatót, azok ellen nem emel kifogást és azt nem sérti meg,
- ✓ legkésőbb 2021. március 5. napján jelentkezik a fent megjelölt képzésre,
- ✓ felvételt nyer az érintett képzésre,
- ✓ aláírja a képzési szerződést,
- ✓ a sorsoláskor még a képzés aktív hallgatója, és
- ✓ nincs a Játékból kizárt személyek között.

A Játékra történő jelentkezés kizárólag a jelen tájékoztatóban meghatározott feltételek együttes teljesülése esetén érvényes. A Játékban való részvétel, és az előfeltételek a jelentkezéssel egyidejűleg történik. Amennyiben a Játékos nem felel meg a feltételeknek, úgy kizárásra kerül a Játékból.

5. Sorsolás

A sorsolás a Játékosok nevének Google Sheet táblába történő rögzítésével, és azok közül való random-szám generátorral való kiválasztásával történik 2021. március 8 napján 12:30 órakor. A sorsolást a szervező PROGmasters élőben közvetíti, az élő közvetítésen az összes a Játékban résztvevő személy részt vehet. A sorsolásról videófelvétel készül, melyet a sorsolástól számított 30 napig digitális formában megőrizzük és megtekinthetővé teszünk. A sorsolás helyszíne a PROGmasters Kft. 1056 Budapest, Irányi utca 3. 3. em. szám alatti irodája. A sorsolás alkalmával

pótnyertes kisorsolására nem kerül sor. Amennyiben a nyertes nem felel meg a jelen szabályzatban foglalt követelményeknek, vagy a nyereményéért nem jelentkezik határidőben, úgy elveszíti a jogosultságát a nyeremény átvételére.

6. Nyertes értesítése

A nyertes e-mail üzenetben kerül értesítésre. A PROGMasters nem vállal felelősséget azért, ha a nyertesek nem olvassák a privát üzenetet, az hozzájuk nem jut el, vagy elveszik. A PROGMasters az értesítési kötelezettségének az értesítés elküldésével eleget tesz, a Játékos felelőssége a nyereményjáték kapcsán az értesítések figyelemmel kísérése, valamint a kézhezvételhez szükséges feltételek biztosítása.

7. A nyeremények átadása

A nyeremény személyesen vehető át a PROGMasters irodájában (cím: 1056 Budapest, Irányi utca 3. 3. em.) legkésőbb a PROGMasters általi értesítéstől számított 22 napon belül, munkanapokon 9:00 és 17:00 között, előre egyeztetett időpontban.

A Játékosok kötelesek együttműködni a nyeremények átvétele során. Ezen kötelezettség megsértése esetén a nyertes elveszíti jogosultságát a nyereményre.

8. Adatkezelés

A Játékosok tekintetében a PROGMasters Adatkezelési Tájékoztatója (<https://progmasters.hu/adatnyilatkozat/>) az irányadó, amely kiterjed a Játékra is azzal, hogy a II. fejezetben megjelölt adatkezelési módok a Játék tekintetében az alábbiak szerint alkalmazandóak:

A kezelt adatok köre: név, e-mail cím.

Az adatkezelés jogalapja az érintett felhasználó tájékozott, önkéntes hozzájárulása.

Az adatkezelés célja: a nyereményjáték lebonyolítása, a nyeremények kisorsolása és átadása a nyertesek részére, kapcsolattartás.

Az adatkezelés időtartama: a nyertes tekintetében a számvitelről szóló 2000. évi C. törvény 169. § (2) szerinti időtartam. Egyéb Játékosok tekintetében a személyes adatokat a PROGMasters a nyereménysorsolástól számított 1 hónapig kezeli.

A személyes adatokat a PROGMasters a 1056 Budapest, Irányi utca 3. 3. em. szám alatti irodájában tárolja.



A nyertes további adatait (pl. adóazonosító) a hatályos számviteli jogszabályok értelmében a PROGmasters kezeli és azok törlését a számviteli jogszabályokban meghatározott kötelező időtartam (8 év) előtt az érintett nem kérheti.

A Játékban való részvétellel nyertes Játékos hozzájárul továbbá ahhoz, hogy a nevét (kereszt és vezetéknévét) továbbá az átvételkor róla készített fényképet a PROGmasters a honlapján és más médiumokban a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tegye a PROGmasters szolgáltatásának népszerűsítése céljából.

A Játékos a Játékban való részvétellel kifejezetten tudomásul veszi és hozzájárul az adatai kezeléséhez. A regisztráció során az adatok megadása önkéntes.

A nyertes Játékos adatai továbbításra nem kerülnek.

A sorsolásról készült felvétel vonatkozásában a fenti linken elérhető Adatkezelési Tájékoztató II/7. alfejezetének rendelkezései az irányadóak.

9. Felelősség-kizárás

A Játékos által rendelkezésre bocsátott adatok és információk hiányosságáért és hibáiért (névelírás, rossz válasz stb.), értesítési, szállítási, teljesítési késedelemért vagy hibáért a PROGmasters nem vállal felelősséget. A PROGmasters-t a nyeremények tekintetében szavatossági felelősség nem terheli. A PROGmasters kizár minden felelősséget bármilyen kártérítési, kártalanítási igényért a Játékban való részvétellel kapcsolatban.