

JÁTÉKSZABÁLYZAT

KRESZ- Faktor 2.0 elnevezésű nyereményjáték hivatalos szabályzata

1. **A Játék szervezője:** A "KRESZ-Faktor 2.0" nyereményjáték (a továbbiakban: Játék) szervezője a Hungaroring Sport Zrt. (székhelye: 2146 Mogyoród, Hungaroring út 10.) (a továbbiakban: Hungaroring vagy Szervező)
2. **A részvételre jogosultak köre:** A Játék első és második, illetve harmadik fordulójában részt vehet minden Magyarországon állandó lakcímmel rendelkező, a döntő időpontjában, 2018. június 28. – án 17. életévét betöltött és 26. életévét még be nem töltött természetes személy, aki rendelkezik érvényes 'B' kategóriás jogosítvánnyal, továbbá a Játék során megadott személyes adatai kezeléséhez hozzájárult (a továbbiakban: Játékos vagy Résztevő). A Játékban nem vehetnek részt a Szervező alkalmazottai, és mindezek Ptk. 8:1. § 1. pont szerinti közeli hozzátartozói. Az ezen feltételeknek meg nem felelő Résztevő pályázata érvénytelen. Továbbá a korábbi KRESZ-Faktor fődíjának nyertese nem jogosult a játékban részt venni.
3. **A Játék időtartama:** 2018. március 26. – 2018. június 28.

Döntő: 2018. június 28.

Helyszíne: Hungaroring, Groupama Tanpálya

4. A Játék menete

4.1 Játékleírás:

A Játék egy háromfordulós vetélkedősorozat, mely a résztvevők KRESZ tudását hivatott felmérni interaktív formában. Az **első fordulóban** (2018. március 26. – 2018. június 1.) az E-Educatio Információtechnológia Zrt. által rendelkezésre bocsátott online KRESZ-tesztet kell kitölteni. A játék ideje alatt a Szervező weboldaláról (www.kreszfaktor.hu) önálló felületen elérhető a Játék nyitólapja, ahol a Játékos az alábbi adatok

név:	
születési dátum, életkor:	
lakcím:	
email cím, telefon :	
oktatási intézmény*:	
jogosítványszerzés időpontja:	
Honnan értesült a játékról?	

megadását követően (regisztráció) léphet tovább a teszt kitöltésére 2018. március 26-tól. A KRESZ-teszt során a játékos egyedi azonosítót fog kapni e-mail-ben, melyet a második fordulóban a videó feltöltésekor is szükséges megadnia. A teszt 30 kérdésből áll, a kérdések megválaszolására összesen 30 perc áll rendelkezésre. A kérdések – azok nehézségi fokától függően – 1 vagy 3 pontosak lehetnek. **Az első fordulóban maximálisan elérhető pontszám 42 pont.** A 30 kérdésből 28 a KRESZ tudásra épül, kettő pedig a vezetéstechnika kérdésköréből kerül ki. Az elért eredményeket és pontszámot a Játékos a kitöltést követően megtekintheti. Egy Játékos egy regisztrációval csak egyszer töltheti ki a tesztet, a kitöltést követően javítási vagy módosítási lehetőség nincs. A Játékos kizárólag egyetlen alkalommal regisztrálhat egy e-mail címről. A tesztfeladatok és az azokhoz tartozó ábrák az E-Educatio Információtechnológia Zrt. kizárólagos tulajdonát képezik, ezért azok engedély nélküli felhasználása, másolása, sokszorosítása és terjesztése tilos!

A **második fordulóban** (2018. április 1. – 2018. június 7.) a Szervező a kreativitásra helyezi a hangsúlyt. Itt az első forduló on-line KRESZ-tesztjét kitöltő Játékosoknak videót kell készíteni (a továbbiakban: Pályamű), melyeket a KRESZ-faktor weboldalára kell feltöltenie, a bejelentkezést követően a KRESZ-teszt kitöltése után kapott egyedi azonosító feltüntetésével. Feltölteni 2018. április 23-tól lehetséges.

4.2. A Pályamű kritériumai:

A Pályamű maximum 1 perces hosszúságú (1920x1080px felbontás, max 100 Mb és .mp4 formátum) videóanyag lehet az FIA Road Safety Golden Rules alapján. A 10 arany szabály a következő:

1. BEKAPCSOLOM A BIZTONSÁGI ÖVET - az utasok bekötését is ellenőrzöm
2. TISZTELETBEN TARTOM A KRESZ-T- a szabályok mindannyiunk védelmét szolgálják
3. BETARTOM A SEBESSÉGHATÁROKAT - autóm fémből van, a gyalogosok és a gyerekek azonban nem
4. ELLENORZÖM A GUMIKAT- a kopásukat és a megfelelő nyomást, a pótkeréknél is
5. JÓZANUL VEZETEK - részegen vagy kábítószer hatása alatt veszélyt jelentenek az utakon
6. ÓVOM A GYEREKEIMET - biztonsági ülésben szállítva őket
7. AZ ÚTRA FIGYELEK - a telefonálás vagy sms-ezés veszélyt jelent
8. LEÁLLOK, HA FÁRADT VAGYOK - jobb késve megérkezni, mint soha
9. BUKÓSISAKOT VISELEK - motorkerékpáron, kerékpáron ez védi meg a fejemet
10. UDAVARIAS ÉS FIGYELMES LESZEK - tekintettel leszek a többi közlekedőre

A Játékosnak a Pályaműben az arany szabályok közül 3 témát kell feldolgoznia egy kerettörténetbe összefogva.

Az alábbi három kerettörténet közül lehet választani:

- Diszkóból hazafelé, egy átbuzizott éjszakát követően.
- Hurrá, irány a tengerpart autóval és a családommal!
- Első randi, egy romantikus autókázás a szerelmemmel.

(mintavideó a www.kreszfaktor.hu weboldalon megtalálható)

A Szervező nem vállal felelősséget a Pályamű technikailag nem megfelelő feltöltéséből eredő kárért. A Pályaműveket egy 5 fős zsűri fogja elbírálni (a zsűri tagjai az NFM, ORFK-OBB, KTI, Hungaroring képviselői közül kerülnek ki, valamint Michélsz Norbert autóversenyző). A Játékos a Pályamű beküldésével hozzájárul ahhoz, hogy a Szervező és a zsűri a pályaművet megtekinthesse, letölthesse és azt a Játék vagy az ahhoz kapcsolódó nyilvános médiakampány során szabadon felhasználja. A bírálati szempont nem elsősorban a videó minőségére fókuszál, közönséges mobil eszközzel készített videó is megfelel a Pályamű elkészítéséhez.

4.3. Pontozás

A zsűri az alábbi szempontok alapján fogja a Pályaműveket pontozni:

A második fordulóban elérhető maximális pontszám **108 pont**, amely két részből tevődik össze.

A második fordulóban 80 pont a zsűri szakmai értékelése alapján, a következő szempontrendszer szerint szerezhető:

Objektív elemek: maximálisan adható 60 pont

1. Formai követelmény szempontok: adható maximális pontszám - 20 pont
 - 1.1 hossza (+/- 5 mp) - 8 pont
 - 1.2 nézhető és értékelhető képi anyag - 12 pont
2. Tartalmi követelmény szempontok: adható maximális pontszám - 40 pont
 - 2.1 témák összekapcsolása és kerettörténetbe foglalása (komplexitás, közérthetősége, szakmai komolysága/megalapozottsága, téma körüljárása/komplexitása) - 30 pont
 - 2.2 megvalósítás (kreativitás, audió, vizuális elemek használata, zene, grafika, szöveg, idézet stb, látvány és téma egyensúlya, felépítés logikája) 10 pont

Szubjektív elemek:

3. Összbenyomás maximum 20 pont

A Játékos tudomásul veszi és elfogadja, hogy mind az objektív, mind a szubjektív elemek esetén a Játékos által szerzett pontszám a zsűri mérlegelésétől függ, a Játékos a szerzett pontszámmal kapcsolatban a zsűrivel vagy a Szervezővel szemben semmilyen igényvel nem léphet fel.

A második fordulóban további **14 pont** a beküldött és a Szervező által a www.kreszfaktor.hu oldalon feltöltött Pályaműre kapott szavazatok száma alapján szerezhető az alábbiak szerint:

A szavazó felület 2018. május 1-jén nyílik

50-dik szavazat elérésekor 5 pont kerül jóváírásra,
100-dik szavazat elérésekor már újabb 5 pont kerül jóváírásra,
100-dik szavazat felett minden további 20-dik szavazat újabb plusz 1 pontot ér,
de maximum elérhető pontok száma a szavazatok gyűjtésével 14 pont.

További 14 pont szerezhető a megküldés gyorsaságával:

2018. április 30-ig beküldők - 14 pont
2018. május 31-ig beküldők - 7 pont
2018. júniusban beküldők - 0 pont

Részpontszámokat a felsoroltakon kívül nem adunk.

A Játékból a Szervező mérlegelése alapján kizárható az a Játékos, aki(nek)

- Pályaműve nem felel meg a Szervező által előzetesen közzétett tartalmi vagy formai feltételeknek;
- Pályaműve durva hangnemű, trágár szavakat, kifejezéseket tartalmaz, vagy Pályaműve a közérkölcst vagy a közízlést sérti;
- a Pályamű elkészítése során sérti vagy veszélyezteti saját maga vagy mások életét, testi épségét, egészségét, vagyontárgyait;
- Pályaművében szereplő bármely elem jogszabályba ütközik, vagy a Pályamű bármely természetes vagy jogi személy személyiségi jogait sérti;
- Pályaműve alkalmas arra, hogy a Szervező jóhírnevét vagy kialakított üzleti profilját bármely módon sértse vagy veszélyeztesse;

A Játék első két fordulójában maximálisan elérhető összpontszám a két fordulóban elérhető pontszám összege, tehát: 42+108=**150 pont**.

A Játékos által az on-line tesztben elért pont és a pályaművekért kapott pont összeadódik, így a Játékosok között kialakult sorrend szerinti első 50 Játékos jut a döntőbe. Pontegyezőség esetén az elsőbbségről a második fordulóban elért magasabb pontszám dönt. A döntő helyszíne a Hungaroring versenypályán belül elhelyezkedő Groupama Tanpálya (Mogyoród, 2018. június 28.). A Játékos tudomásul veszi, hogy a döntő helyszínére történő oda- és visszautazás költségei őt terhelik, a Szervező a tesztről, a helyszínről és a felügyelőkről gondoskodik. A döntőbe jutott Részvevők elméleti és játékos gyakorlati feladatokat oldanak meg a Hungaroring területén található Groupama Tanpályán. A Játékosok korábbi pontjai lenullázódnak, mindenki azonos eséllyel indul a fődíjért. A Játékosok a döntő során pontokat kapnak a feladatok végrehajtásáért. A Játékosok a döntő során teljesítendő feladatokról és feladatok teljesítésével szerezhető pontszámokról legkésőbb a döntő helyszínén szereznek tudomást. A döntőben legtöbb pontszámot elért versenyző nyeri meg a fődíjat.

Érvénytelennek minősül azon pályázat, amely a 2. pont alapján összeférhetetlen, vagy a 2018. június 28. –án 17. életévét be nem töltött, illetve a 2018 június 28. –án 26. évét betöltött Játékos részvétele útján kerül be a rendszerbe. A Szervező bármikor jogosult érvényteleníteni azon pályázatokat, amelyek esetében megállapítható, hogy a Játékos a Játékban való részvétel során valótlan személyes adatokat szolgáltatott. Azok a Játékosok, akiknek a pályázata érvénytelen, nyereményre és a Játékon való további részvételre nem jogosultak, a Szervezővel szemben semmilyen követelést nem támaszthatnak.

4.4. Nyeremények:

4.2.1 Fődíj

A verseny fődíja egy Hyundai i20! személygépjármű, amelyet a Hyundai Holding Hungary Kft. biztosít és ünnepélyes keretek között kerül átadásra a Játék döntőjének napján.

4.2.2. További nyeremények a döntőn:

Vezetéstechnikai tréningutalványok:

Az utalványok általános felhasználási szabályairól a <http://hungaroringshop.hu/aszf.pdf> linken lehet tájékozódni.

1. helyezett prémium tréning
2. helyezett aktív tréning
3. helyezett standard tréning
- 4.-5. helyezett bázis tréning
- 6-10. helyezett bemelegítő tréning

A tréningekről a www.tanpalya.hu oldalon lehet tájékozódni.

4.2.3. Egyéb nyeremények:

Az online tesztet kitöltők és az eredményt a Facebook megosztók között minden héten kisorsolunk egy vezetéstechnikai tréningre érvényes utalványt.

A Hungaroring Sport Zrt jóvoltából bejutási lehetőség a Hungaroring eseményeire.

5. Információ a Játékról

5.1. A Résztevők a Játékkal kapcsolatos további információt szondi.bettina@tanpalya.hu email címen kérhetnek.

5.2. A hivatalos játékszabály elérhető a www.kreszfaktor.hu weboldalon.

6. Nyeremények átvétele, adatkezelés, egyéb költségek és kötelezettségek

6.1. A nyertesek számára a nyereményt a Szervező személyesen adja át. A nyerteseket a nyeremények után adófizetési kötelezettség nem terheli, a Nyereménnyel felmerülő minden költséget (adó és járulék) a Szervező vállal magára, ide értve a fődíj személygépjármű átírásával kapcsolatos mindennemű költséget is (pld. eredetiségellenőrzési díj, vagyonszerzési illeték, valamint a hatósági eljárás díja). A nyeremény átvételének feltétele egy átadás-átvételi dokumentum kitöltése, amelyen a következő adatokat kell megadnia a nyertesnek: név, anyja neve, sz. ig. szám, TAJ szám, adóazonosító jel, állampolgárság, születési hely és idő, állandó lakcím. A megadott adatok kizárólag a nyereménnyel kapcsolatosan felmerülő adó- és járulékkerhek átvállalásához szükségesek, azok semmilyen egyéb módon nem kerülnek felhasználásra.

6.2. A résztvevő a jelen Játékban való részvételével (érvényes játék) tudomásul veszi és elfogadja a jelen játékszabályzatban foglalt valamennyi feltételt, valamint kifejezetten beleegyezését adja ahhoz, hogy a Játékban megadott adatait a Szervező a Játék lezárultát követően az érintett esetleges visszavonó nyilatkozatáig kezelje, számára akciókról, egyéb promóciókról, direkt marketing vagy kutatási céllal tájékoztatót küldjön. A résztvevők adataik kezeléséről bármikor ingyenesen tájékoztatót kérhetnek, valamint kérhetik adataik helyesbítését vagy törlését a szondi.bettina@tanpalya.hu e-mail címen. Az adatkezelési hozzájárulás önkéntes.

6.3. A Résztvevő a jelen Játékban való részvételével tudomásul veszi továbbá, hogy a Hungaroringen zajló a döntő eseményeihez nem kapcsolódó eseményről fotó-, videó-, drón és egyéb audió anyag készítése szigorúan tilos. Továbbá tudomásul veszi, hogy köteles a fenti tilalom megszegésével Hungaroringnek okozott valamennyi kár megtérítésére

6.4. A Résztvevő a jelen Játékban való részvételével tudomásul veszi továbbá, hogy a Hungaroring területén lévő személyek fokozott zajhatásnak lehetnek kitéve.

6.5. Amennyiben a nyertes 18. életévét be nem töltött kiskorú, a nyeremény átvételére kizárólag személyesen, törvényes képviselője útján jogosult.

6.6. A Játékosok a jelen Játékban való részvétellel hozzájárulnak ahhoz, hogy a nyeremények átvételekor a Szervező fotókat készítsen az átadásról, és a készített fotókat, valamint a nyertesek nevét, lakhelyét (város, irányítószám) a Szervező átruházott kizárólagos felhasználási jog alapján felhasználhassa, időbeli, területi, méretbeli megkötés nélkül, minden egyéb korlátozás nélkül, mely – többek között – magában foglalja különösen az alábbiakat:

- internetes oldalon történő nyilvánosságra hozatal,
- közösségi médiában történő nyilvánosságra hozatal,
- nyomtatott felhasználás keretében, nyomdai és sajtó anyagokon történő nyilvánosságra hozatal,
- elektronikus felhasználás keretében nyomdai és sajtó anyagokon történő nyilvánosságra hozatal,

- kreatív nyomtatott és elektronikus reklámanyagként történő felhasználás, többszörözés, melynek keretében a Szervező és a jogosult a művet számítógéppel vagy elektronikus adathordozóra másolni és terjeszteni. A Játékosok tudomásul veszik és elfogadják, hogy a jelen pontban szereplő felhasználásért a Szervezőtől vagy bármely harmadik személytől ellenszolgáltatásra nem jogosultak.

6.7. A Játékosok vállalják, hogy amennyiben nyernek, a Szervező 2018-2019. évben az ő, mint a 2018-as KRESZ-Faktor játék nyerteseinek részvételével, a jelen szabályzatban ismertetett KRESZ-Faktor idő és térbeli hatályán kívül eső, nyilvános, kommunikációs kampányában részt vesznek; valamint hogy ennek előzetes és utólagos, online, közösségi médiás, TV-s, rádiós, nyomtatott és online sajtóban való kommunikációja során a róluk készített kép- és hanganyag korlátozás nélkül felhasználásra kerül. Vállalják továbbá, hogy a kampányhoz tartozó aktivitásokban, eseményeken, melynek pontos időpontját, helyszínét és pontos programját, tartalmát a Szervező legalább egy hónappal korábban tudomásukra adja, annak főszereplőiként, aktívan részt vesznek és legjobb tudásuk szerint hozzájárulnak annak sikeréhez. Az első helyezett továbbá vállalja, hogy a nyeremény autón elhelyezett matricát a döntő időpontjától számított 1 évig semmilyen módon nem távolítja el, nem takarja le stb. az autóról. Erről a pontról a Szervező külön megállapodást fog kötni a nyertesekkel.

7. Egyéb rendelkezések

7.1. Szervező fenntartja a jogot arra, hogy manipuláció, szabálytalanság, visszaélés, vagy ezek gyanúja esetén a Játékból bárkit kizárjon. Szervező a kizárást a Játék bármely szakaszában (ideértve a döntőt is) kezdeményezheti, amint a kizárásra okot adó információ a tudomására jut.

7.2. A Szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen játékszabályzatban foglalt feltételeket a Játék időtartama alatt egyoldalúan módosítsa. A szabályzat módosításait a Szervező közzéteszi a www.kreszfaktor.hu weboldalán. A Játékosok felelőssége, hogy ezekről megfelelően tájékozódjanak.

7.3. A nyertes elveszíti a nyereményre való jogosultságát, ha azt személyesen a helyszínen át nem veszi, vagy az átvételt megtagadja.

7.4. Amennyiben az alkalmazás használata során a játékos a játékban való részvételhez nem szükséges adatokat közöl, illetve tartalmakat oszt meg, erre vonatkozóan adatvédelmi szempontból a közösségi oldalon történő nyilvánosságra hozatal szabályai irányadók: A Szervező ezen adatok vonatkozásában nem minősül adatkezelőnek, felelősséget ezen tartalmak nyilvánosságra hozataláért nem vállal.

7.5. A Játék résztvevői, részvételükkel minden külön jognyilatkozat nélkül automatikusan elfogadják a jelen hivatalos játékszabályban foglalt valamennyi feltételt.

7.6. Játékos tudomásul veszi, hogy a nyereményjáték tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ebből kifolyólag ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőn kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati/hálózati hiba, a szerver számítógépek hibája, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező e pontban írtakból eredő kárért mindennemű felelősséget kizár.

8. Adatvédelem

Az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény 5. § (1) bekezdés a) pontja szerint a játékosokat a Szervező tájékoztatja, hogy az adatkezelés a személyes hozzájárulásukon alapul, melyről megfelelő tájékoztatást jelen játékszabályzatban olvastak és elfogadnak:

- A Játékosok a Játék második és harmadik fordulójában, azaz a döntőn való részvétellel kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy abban az esetben, ha nyertesek lesznek, a Szervező és a Közreműködő az adataik közül a vezeték és utónevüket, valamint a lakóhelyüket nyilvánosságra hozhatja a Szervező hivatalos honlapján, Facebook-oldalán, a sajtóban, és egyéb nyomtatott kiadványokban.
- Továbbá a Játékosok a nyeremény átvételére vonatkozó szándéknyilatkozatukkal kifejezetten elfogadják és tudomásul veszik, hogy a nyeremények átadásáról kép-, hang- és filmfelvétel készülhet, egyben hozzájárulnak ezen felvételek akár teljes egészének, akár részleteinek később a Szervezővel kapcsolatos reklám-promócióhoz történő felhasználásához, idő- és alkalombeli korlátozás és külön díjazás nélkül.
- A játék során regisztráltak az első fordulóban való részvétellel az adataik Szervező kapcsolatos promóciós célokra történő (hírlevél küldése, további, általa szervezett játékok népszerűsítése) felhasználásához hozzájárulásukat adják. A Játékosok a hozzájárulásukért nem jogosultak ellenszolgáltatásra, sem az adataiknak a Játékokkal összefüggésben történő nyilvános közzétételéért. A Játékban való részvétel feltételeként szabott adatkitöltési folyamat nem teszi lehetővé, hogy a Szervező az így szerzett adatokat összevonzja a Facebook-regisztrációkor megadott adatokkal. Az adatkezelés az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvényben foglaltaknak megfelelően a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatósága felé nyilvántartásba került, nyilvántartási azonosító száma 40409. Az adatkezeléssel kapcsolatban felmerülő esetleges jogsértés esetén a résztvevő – a Szervezővel való egyeztetés eredménytelensége esetén – az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvényben foglaltaknak megfelelően jogorvoslatot kezdeményezhet.

Mogyoród, 2018. március 19.