

JÁTÉKSZABÁLYZAT

KRESZ-Faktor elnevezésű nyereményjáték hivatalos szabályzata

1. A Játék szervezője

A "KRESZ-Faktor" 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, 2017 június 13. –án 17. életévét betöltött és 25. élet évét 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.

3. A Játék időtartama

2017. március 28. – 2017. június 13.

Döntő: 2017. június 13.

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 (2017. március 28. – 2017. május 28.) 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 :
közép/főiskola/egyetem*:
jogosítványszerzés időpontja:
Honnan értesült a játékról?

megadását követően (regisztráció) léphet tovább a teszt kitöltésére 2017 március 28-tól. A KRESZ-teszt során a játékos egyedi azonosítót fog kapni, 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 azonnal 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. 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 (2017. május 3. – 2017. június 3.) a Szervező a kreativitásra helyezi a hangsúlyt. Itt az első forduló on-line KRESZ-tesztjét kitöltő Játékosok saját Facebook oldalukra #kreszfaktor megjelöléssel + a KRESZ-teszt kitöltésekor kapott egyedi azonosító feltüntetésével folyamatosan elérhető (nyilvános) módon feltöltött kreatív pályaművel (a továbbiakban: Pályamű) vehetnek részt. A Pályamű maximum 1 perces hosszúságú videóanyag lehet, biztonságos közlekedés témakörben (mintavideó a www.kreszfaktor.hu weboldalon megtalálható). A Játékosnak a Pályaműben egy helytelen közlekedési szituációt kell bemutatnia a lakóhelyükön található jól működő közlekedési helyszínt, példamutató magatartást kell bemutatniuk (pl. egy frissen felújított gyalogos átkelőhelyet, egy újonnan kihelyezett közlekedési tábla pozitív következményét, vagy csupán egy udvarias gesztust) A Játékos tudomásul veszi, hogy a második fordulóban csak olyan Pályaművel vehet részt, amely a Szervező számára folyamatosan elérhető. A Szervező nem vállal felelősséget a Pályamű technikailag nem megfelelő feltöltéséből eredő kárért. A Pályaműveket egy 5 fős zsűri fogja elbírálni (Zsűri tagjai: NFM, ORFK-OBB, KTI, Hungaroring képviselői közül kerülnek ki, valamint Michélsz Norbert autóversenyző). A Játékos a Pályamű feltöltésével 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. 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) 10 pont
 - 1.2 nézhető és értékelhető képi anyag 10 pont
2. **Tartalmi követelmény szempontok:** adható maximális pontszám: 40 pont
 - 2.1 témaválasztás (aktualitása, közérdekűsége, 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 igényel nem léphet fel.

A második fordulóban további 28 pont a feltöltött Pályaműre a Facebookon kapott lájkok száma alapján szerezhető az alábbiak szerint:

10-dik lájk elérésekor 7 pont kerül jóváírásra,

50-dik lájk elérésekor már újabb 7 pont kerül jóváírásra,

50-dik lájk felett minden további 10-dik lájk újabb plusz 1 pontot ér, de maximum elérhető pontok száma a lájkok gyűjtésével 28 pont. Részpontoszámokat 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 közerkölcsöt 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 versenypálya és a Groupama Tanpálya (Mogyoród, 2017. június 13.). 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 Groupama vezetéstechnikai tanpályáján. 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 , 2017 június 13. –án 17. életévét be nem töltött, vagy , 2017 június 13. –án 25. 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, nyereségre és a Játékon való további részvételre nem jogosultak, a Szervezővel szemben semmilyen követelést nem támaszthatnak.

4.2. Nyeremények:

4.2.1. Fődíj

A verseny fődíja egy VW Up személygépjármű, amelyet a Szervező biztosít és ünnepélyes keretek között kerül átadásra a Játék döntőjén. Egy éven keresztül a Groupama Biztosító Zrt jóvoltából casco és kötelező biztosítás jár a nyeremény autóhoz.

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.

Egyéb nyeremények:

Az online tesztet kitöltők között minden héten kisorsolunk egy vezetéstechnikai tréningre érvényes utalványt.

A Groupama Biztosító jóvoltából 2 db páros belépő a Robbie Williams koncertre a Groupama Arénába (2017. augusztus 23.)

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 www.kreszfaktor.hu weboldalon.

6. Nyeremények átvétele, adatkezelés, egyéb költségek és kötelezettségek

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 nem értve a fődíj személygépjármű átvételével kapcsolatos mindennemű költséget (pld. eredetiségellenőrzési díj, vagyonszerzési illeték, valamint a hatósági eljárás díja), amely költségek a nyertest terhelik.

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 járulékterhek átvállalásához szükségesek, azok semmilyen egyéb módon nem kerülnek felhasználásra.

6.1. A résztvevő a jelen Játékban való részvételével (érvényes játék) tudomásul veszi és elfogadja a jelen játékszabályban 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 tájékoztatást küldjön. A résztvevők adataik kezeléséről bármikor ingyenesen tájékoztatást kérhetnek, valamint kérhetik adataik

helyesbítését vagy törlését a szondi.bettina@tanpalya.hu e-mail címen. Az adatkezelési hozzájárulás önkéntes.

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

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

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

6.5. A Játékosok a jelen Játékban való részvétellel hozzájárulnak ahhoz, hogy a nyeresemények 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.

6.6. A Játékosok vállalják, hogy amennyiben nyernek, a Szervező 2017-2018. évben az ő, mint a 2017-es 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 tovább vállalja, hogy a nyeresemény 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. A játékszabály egyoldalú módosításának jogát a Szervező fenntartja.

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 összevonja 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, 2017. március 24.