

**Flora Food Hungary Kft.**  
**országos fogyasztói játék hivatalos szabályzata**  
(a továbbiakban „**Játékszabályzat/Szabályzat**”)

**1. ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK ÉS RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK**

- 1.1. A Flora Food Hungary Kft.**, mint az alábbi termékvásárláshoz kötött fogyasztói promóciós Játék (a továbbiakban: „**Játék**”) Szervezője (1133 Budapest, Váci út 76. IV. em., cégjegyzékszám: 01 09 270250; adószám: 25353745-2-44, a továbbiakban: **Flora Food Hungary Kft. vagy Szervező**) kijelenti, hogy az általa szervezett Játékban kizárólag azon 18. életévüket betöltött, cselekvőképes, magyarországi lakó– vagy tartózkodási hellyel rendelkező, a 3. pontban meghatározott személyek körébe nem eső természetes személyek (a továbbiakban: „**Játékosok**”) vehetnek részt, akik a Játékban részt vevő üzletekben, azaz bármely magyarországi kereskedelmi üzletben vagy webshopon **legalább 1 db (egy darab)**, a 4. pontban megjelölt, jelen Játékszabályzat I. sz. melléklete által tartalmazott, a Játékban részt vevő **Rama terméket** vásárolnak a Játék 5.1. pontban rögzített időtartama alatt, és regisztrálják az 1.8. pont szerinti személyes adataikat a <https://www.ramanyeremeny.hu/> oldalon, valamint a vásárlást igazoló blokkon szereplő AP kódot, vagy számla kiállítása esetén a számlaszámot (ideértve az online vásárlás esetén az e-mailben kapott számla számát is) a vásárlás időpontjával (év, hónap, nap, óra, perc), a vásárlás helyével, valamint a megvásárolt termék (blokkon is feltüntetett) megnevezésével együtt feltöltik a fenti weboldalon található Kódfeltöltés menüpontban (a továbbiakban együtt: „**Pályázat**”), valamint megjelölik a főnyereménnyel támogatni kívánt iskolát. A vásárlást igazoló blokkon/számlán egyértelműen, a pénztárgép általi megnevezés alapján beazonosíthatónak kell lennie, hogy melyik tétel/mely tételek a Játékban részt vevő, megvásárolt **Rama termékek**. A termék azonosítására nem alkalmas blokk feltöltése (pl. más megnevezés szerepel a blokkon: terméknev helyett pl. „gyűjtő”) érvénytelen Pályázatnak minősül és kizárásra kerül a Játékból. Figyelem: a Pályázat csak a jelen pontban meghatározott valamennyi adat maradéktalan és helyes megadása esetén érvényes! Figyelem a nyereményjátékban kizárólag általános iskolák vehetnek részt a 6.9-es pont szerinti jelentkezésnek megfelelően!
- 1.2.** Az AP kód a pénztárgép egyedi azonosítószáma, amely az APA betűkkel kezdődik. Az utána feltüntetett 8 karakter maga az egyedi azonosító (minta számsor: APA03100011). Ez a kód minden egyes vásárlást igazoló tételes blokkon a legutolsó sorban megtalálható. Jelen kód mintaként került megadásra, ezt kérjük, ne töltsse fel! A rendszer már tartalmazza az APA előtagot, így kérjük, csak a 8 db számot töltsse fel!
- 1.3.** SPAR csoport üzleteit tekintve valamennyi SPAR, INTERSPAR, City SPAR, OMV SPAR express, DeSPAR Lukoil, SPAR partner, SPAR market üzletek is részt vesznek a Játékban.
- 1.4.** METRO áruházakban történő vásárlás esetén AP kód helyett a vásárlást igazoló számla sorszámának összes számjegyét, valamint a vásárlás dátumát és időpontját kell megadni a Játék időtartama (ld. 5. pont) alatt.
- 1.5.** Amennyiben a megvásárolt termékek esetében árucserre lép fel, úgy kizárólag az 1.1.-es pontban megadott darabszámban és az eredeti blokk AP kódjának feltüntetésével áll módunkban elfogadni érvényesnek a Pályázatot. A csereblokk új Pályázatként nem fogadható el.
- 1.6.** Amennyiben a blokkon a megvásárolt termékek „gyűjtő” -ként szerepelnek, úgy a Játékos a Játékszabályzat 6.8. pontjában foglaltak szerint tud a Játékban részt venni.
- 1.7.** Webáruházi vásárlás esetén, a fenti 1.1.-es pontban rögzített adatok mellett, az AP kód helyett az e-mailben kapott számlaszámot szükséges megadni.

Az alábbiakban találhatóak a minták:

- Tesco minta:13237-70625
- Auchan minta: 2017-12-16-2K3G
- Rossmann minta: a rendelésszámból # és utána 9 számjegyből áll, illetve a webshopon a számlán található 6 számjegyű sorszámot szükséges beírni
- dm online shop és dm.hu: maximum 10 jegyű számsor
- Kifli.hu minta: 1000023259
- Emag minta: kérjük a rendelési azonosítószaómot megadni.
- ROKSH minta: ROKSH-2023-xxxxxx maximum 6 karakter

1.8. A Játékba a <https://www.ramanyeremeny.hu/> oldalon az 1.1. pontban felsorolt adatok megadásával regisztrálhat a Játékos. Az oldalon meg kell adni a fenti adatokon kívül a Játékos e-mail címét, vezeték- és keresztnévét, opcionálisan a Játékos telefonszámát, a támogatni kívánt iskola megnevezését. A Játékban nincsen külön regisztrációs fiók, a Játékos minden Pályázatot külön tölt fel.

1.9. A Játék időtartama alatt egy Játékos többször is tölthet fel Pályázatot, azonban egy vásárlást igazoló bizonylat adatait csak egyszer lehet érvényesen feltölteni. Ha valaki több Pályázatot kíván feltölteni, minden Pályázathoz külön, önálló blokkon dokumentált, az 1.1. pontban rögzített feltételeknek megfelelő önálló vásárlás szükséges. Amennyiben azonos AP kód, vagy számlaszám, dátum és idő adatok két külön vásárlást takarnak, a rendszer azt egy vásárlásként kezeli, a második kódot ismételtnek veszi. Ezért amennyiben kettő, vagy több különálló vásárlással venne részt a Játékos a Játékban, javasolt a több, különálló vásárlást vásárlásonként több mint egy perc elteltével elvégezni. Amennyiben egy blokkon több, a Pályázatban részt vevő termék szerepel, az egy Pályázatnak minősül, függetlenül attól, hogy hány darab termék szerepel rajta és attól is független, hogy az akár az alap darabszám egész számú többszöröse lenne.

1.10. A Játékosnak az 1.1. pont szerinti regisztrációja során kifejezetten, feltétel nélkül tudomásul kell vennie és el kell fogadnia a megfelelő jelölőnégyzet (checkbox) bejelölésével a jelen Játék Szabályzatát és adatkezelési feltételeit minden rendelkezésre kiterjedően.

A Játékban való részvétel **további feltétele** az is, hogy a Játékos a vásárlást igazoló eredeti blokkot/számlát vagy az online vásárlás esetén az e-mailben kapott számlát a Játék lezárultát követő 45 naptári napig sértetlenül és azon minden adatát jól olvasható módon megőrizze, és azt, amennyiben nyertessé válik, a jelen Játékszabályzat 6.3. pontja szerint a Lebonyolító számára eredetiben rendelkezésre bocsássa.

2. A Játékot lebonyolító ügynökség (továbbiakban „**Lebonyolító**”) a Maxxon Reklám Kft. (székhely: 2120 Dunakeszi, Széchenyi utca 68., cégjegyzékszám: 13-09-158089, adószám: 24064442-2-13).

3. A Játékból ki van zárva a Maxxon Reklám Kft., a Flora Food Hungary Kft. és a Játékban részt vevő kereskedelmi üzletek és webshopok valamennyi munkavállalója és kapcsolt vállalkozásainak munkavállalói – értve ez alatt minden olyan személyt, aki az előzőleg felsorolt cégek részére, bármely jogviszony alapján munkavégzésre irányuló tevékenységet végez –, kapcsolt vállalkozásainak szerződött partnerei és azok munkavállalói, illetve e személyek Ptk. 8:1. § (1) 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.

#### 4. A JÁTÉKBAN RÉSZT VEVŐ TERMÉKEK

A Játékban bármely magyarországi kereskedelmi üzletben vagy webshopen forgalmazott, **2026. április 16. – 2026. június 30.** között vásárolt **Rama termékek** vesznek részt, amelyekből a Játékosoknak a Játékban történő részvételhez egy vásárlás alkalmával egyidejűleg **legalább 1 db-ot (egy darabot)** szükséges vásárolniuk. A részt vevő termékek teljes listáját jelen Játékszabályzat I. sz. melléklete tartalmazza.

#### 5. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

5.1. A Játék **2026. április 16. napján 0 óra 00 perc 01 mp-től 2026. június 30. napján 23 óra 59 perc 59 mp-ig tart.** A Pályázatok beérkezésének határideje 2026. június 30. napján 23 óra 59 perc 59 másodperc. A vásárlásokat ezen időszak alatt a részt vevő üzletek nyitvatartási idejében lehet megtenni. Az egyes üzletek nyitvatartási ideje eltérő.

#### 6. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

6.1. Egy Játékos jogosult a Játék időtartama alatt bármennyi Pályázatot feltölteni a megadott felületen. Amennyiben ugyanazt a Pályázatot a Játékos többször küldi be, úgy a Lebonyolító az első feltöltött Pályázatot regisztrálja, a további, ugyanazon Pályázatot tartalmazó feltöltéseket a weboldal nem fogadja el Pályázatként, és a Játék során további Pályázatként nem is veszi figyelembe. A Játékba kizárólag a **2026. április 16. és 2026. június 30. között** megvásárolt és promócióban részt vevő termékek 1.1. pontban rögzített feltételeknek megfelelő blokkjával, számlájával vagy az online rendelés esetén e-mailben kapott számlával lehet pályázni. Online vásárlás esetén a megrendelt rendelések számlaszámai vehetnek részt a játékban. Az utólagosan lemondott megrendelések a Játékból kizárásra kerülnek

6.2. A Játékban csak az érvényes, jelen Játékszabályzatnak megfelelő Pályázatok beküldői vehetnek részt. A Játékszabályzatnak megfelelő, azonban bármely ok miatt - így akár szándékos magatartás, akár véletlen elütés, technikai hiba stb. - nem valós adatokat tartalmazó Pályázatok érvénytelenek, és azokat a Lebonyolító nem veszi figyelembe a Játékban.

Azok a Pályázatok, amelyek a Játékszabályzatban leírt alaki és/vagy tartalmi előírásoknak nem felelnek meg, a Játékból automatikusan kizárásra, míg az érvényes Pályázatok számítógépes rögzítésre kerülnek. A kis- és nagybetűk között a rendszer nem tesz különbséget. Egy vásárlást igazoló bizonylatot érvényes Pályázatként egy Játékos csak egyszer tölthet fel, illetve egy Pályázat csak egyszer tölthető fel. Egy Pályázatot a Lebonyolító csak egy alkalommal fogad el érvényes Pályázatnak.

6.3. A Játékos köteles a Pályázatként beküldött eredeti blokkot vagy számlát, illetve online vásárlás esetén az e-mailben kapott számlát sértetlenül és olvasható módon megőrizni. Amennyiben a Játékos Pályázata nyertessé válik, a Lebonyolító erről e-mailben értesíti. A Játékos köteles az eredeti bizonylatot az értesítést követő 10 munkanapon belül postai úton megküldeni a Lebonyolító részére vagy a blokk/számla jól olvasható fotóját, illetve online értékesítés esetén az elektronikus úton (pl. pdf formátumban) megkapott számlát e-mailben a Lebonyolító [jatekertesito@maxxonreklam.hu](mailto:jatekertesito@maxxonreklam.hu) e-mail címére megküldeni. Postai beküldés esetén a beküldési cím a következő: Maxxon Reklám Kft., 2120 Dunakeszi, Pf. 125. A borítékon az **„Együtt az iskolákért! Együtt a gyerekekért!” jeligét** is kérjük feltüntetni! Amennyiben a Játékos Pályázata nyertessé válik, a nyeremények átvételének feltétele az adott nyeremény átvételére feljogosító, Pályázatként beküldött eredeti blokk/számla postai úton való beküldése vagy jól olvasható fotójának, illetve online vásárlás esetén az elektronikus úton megküldött számlának e-mail útján való eljuttatása a Lebonyolító részére.

A nyertes eredeti blokk vagy számla postai feladásának igazolhatósága és a küldemény

nyomon követhetősége érdekében a Szervező javasolja, hogy a nyertes azt tértivevényes 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 Lebonyolító nem tud felelősséget vállalni.

A nyertes blokk/számla vagy e-mailben kapott számla Lebonyolítóhoz való fentiek szerinti eljuttatásáról a Játékos köteles saját költségén gondoskodni.

Lebonyolító fenntartja a jogot, hogy csak eredeti blokkot/számlát vagy online vásárláshoz tartozó számlát fogad el! Amennyiben a blokk/számla vagy az online rendeléshez tartozó számla nem olvasható, vagy egyéb módon sérült, annak tartalma nem egyezik meg a blokkot/számlát kibocsátó áruház kassza programjában szereplő blokkmásolat/számlamásolat tartalmával teljes egészében, és ezáltal a Játékban történő részvételhez szükséges bármely információ nem olvasható (pl. AP kód, számlaszám vásárlás időpontja stb.), vagy az nem valós, a Lebonyolító jogosult a Játékos Pályázatát a Játékból utólag is kizárni.

Bármilyen módon hamisított, vagy manipulált blokkok, számlák és rendelés számok/azonosítók érvénytelenek, és nem vehetnek részt a Játékban. A Játékban részt vevő blokkok, számlák érvényességével, valamint a Játék jelen pontjában nem szabályozott kérdésekkel kapcsolatban felmerülő bármely vita esetén a Lebonyolító egyoldalú döntése az irányadó. A Lebonyolító a blokkok/számlák tulajdonjogával kapcsolatban felmerülő viták esetén kizárja a felelősségét azzal, hogy a blokk/számla tulajdonosa a jelen Szabályzat szerint az, aki az eredeti blokkot/számlát vagy online számlát Pályázként beküldte és azt a Játékszabályzat szerint a Lebonyolító rendelkezésére tudja bocsátani.

- 6.4.** A Szervező és Lebonyolító, és a Játékban közreműködő partnerei a legnagyobb gondossággal járnak el a rendszer működtetése, és a gyűjtött Pályázatok nyilvántartása terén, azonban semmiféle felelősséget nem vállalnak bármilyen technikai, adatkommunikációs hibáért, vagy az ebből eredő bármely jogkövetkezményért, vagyoni és nem vagyoni hátrányokért. 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 és Lebonyolítón 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 Lebonyolító az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget és kártérítési kötelezettséget kifejezetten kizár.

- 6.5.** A Pályázatokat a Játékszabályzat feltételeinek teljesítése végett a Szervező vagy Lebonyolító megvizsgálhatja, és amennyiben azok, illetve az azt beküldő Játékos bármely okból nem felel meg a Játékszabályzatban rögzített feltételek bármelyikének, úgy az érintett Játékost a Lebonyolító egyoldalú döntése alapján a Játékból kizárhatja. A Játékból - a Szervező vagy Lebonyolító egyoldalú, indokolás nélküli döntése alapján - kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve alatt csapatban, vagy nem létező személyeket tartalmazó profillal, vagy hamis, vagy hamisított blokkal/számlával, vagy e-mailben kapott számlával vesznek részt a Játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással növeljék. Ilyen Játékosoknak minősülnek például a sorsolásokon és egyéb játékokon 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 azok is, akik nem valós adatokkal, vagy nem valós profillal, hamis vagy hamisított blokkal/számlával vagy e-mailben kapott számlaszámmal nyújtanak be Pályázatot és

vesznek részt a Játékban abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket.

A jelen pontban meghatározott, és mindezekén túl az általában tisztességtelen magatartást tanúsító, azaz a Játék végeredményét meg nem engedett módon befolyásoló, vagy ezt megkísérlő Játékosok kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek, a Lebonyolítónak és/vagy a Játékban közreműködő partnereknek, illetve Játékosoknak okoztak.

- 6.6.** A Szervező, a Lebonyolító és a Játékban közreműködő partnerei fenntartják a jogot, hogy manipuláció, jogosulatlan Pályázat feltöltés, szabálytalan játék, visszaélés, vagy ezek gyanúja, továbbá a <https://www.ramanyeremeny.hu> oldal rendszerébe történő bármilyen jellegű illetéktelen beavatkozás, behatolási kísérlet, vagy erre irányuló magatartás, továbbá egyéb módon jogsértő magatartás esetén a Játékból bárkit, aki ezen magatartások valamelyikét elköveti, tanúsítja, vagy azzal összefüggésbe hozható, indokolás nélkül egyoldalú döntés alapján kizárjanak, vagy a Játékosok regisztrációját, feltöltött Pályázatait részben vagy egészben töröljék.
- 6.7.** A Pályázatokat csak a <https://www.ramanyeremeny.hu> oldalán keresztül lehet érvényesen feltölteni.

**6.8.** A Játékban való részvétel speciális feltételei:

A Játékos nem jogosult a Játékban való részvételre olyan blokkal/számlával, amelyen az árucikkek „gyűjtő” -ként szerepelnek. Azon boltok esetében, melyek gyűjtőblokkot tudnak csak nyomtatni, egy, a játékos nevére szóló ÁFA-s számlával - illetve annak sorszámával tud játszani a játékos. A vásárolt termék megnevezését és darabszámát az ÁFA-s számlának tartalmaznia kell.

Amennyiben a Játékos Pályázata nyertessé válik, az ekként kiegészített ÁFA-s számlát küldi be a Szervező részére.

**6.9.** A Játékban való részvétel feltételei általános iskolák részére:

A Játékban szereplő iskolák listája a Magyar Oktatási Hivatal hivatalos, mindenki számára nyilvánosan elérhető adatbázisa alapján került összeállításra.

Azok az általános iskolák, amelyek a Játékban való részvételre előzetesen jelentkeztek, illetve a jelentkezésük visszaigazolásra került, a Főnyeremények tekintetében 1,5-szeres szorzóval vesznek részt a sorsoláson, ezáltal növelt eséllyel kerülhetnek kiválasztásra.

## **7. NYEREMÉNY, SORSOLÁS**

- 7.1.** A Játék ideje alatt (5.1. pont) az érvényes Pályázatot beküldő Játékosok és résztvevő iskolák az alábbi nyereményeket nyerhetik meg.

**Főnyeremények:**

- Az 1. helyezett iskola részére: 1 db (egy darab) **bruttó 3 500 000 Ft (hárommillió-ötszázézer forint) értékű felújítási támogatás.**
- A 2. helyezett iskola részére: 1 db (egy darab) **bruttó 300 000 Ft (háromszázézer forint) értékű Nebulo vásárlási utalvány.**
- A 3. helyezett iskola részére: 1 db (egy darab) **bruttó 200 000 Ft (kettőszázézer forint) értékű Nebulo vásárlási utalvány.**

Az 1. helyezett iskola a Játék időtartama alatt a legtöbb érvényes blokkfeltöltést gyűjtő intézmény. A 2-3. helyezett iskolák sorsolással kerülnek kiválasztásra az érvényes pályázatok közül.

**Heti nyeremény:** 1 db (egy darab), a Játék időtartama alatt összesen 11 db (tizennyolc darab) **bruttó 50.000 Ft (ötvenezer forint) értékű Élmenypláza vásárlási utalvány.**

**Napi nyeremény:** hetente 1 db (egy darab), a Játék időtartama alatt összesen: 76 db (hetvenhat darab) **bruttó 10 000 Ft (tízezer forint) értékű Nebulo ajándécsomag.**

A nyeremények részletes leírását a II.sz. melléklet tartalmazza.

A heti és napi nyeremények előzetesen, a Játék kezdetét megelőzően kisorsolt véletlenszerű időpontokhoz kötöttek (lásd 7.2. pont), így azok nem változtathatók. A heti és napi nyeremények nyertesek a sorsolást követő napon, illetve legkésőbb a sorsolást követő héten kapnak értesítést írásban, e-mail formájában arról a tényről, hogy nyertek.

A nyeremények készpénzre, bármilyen egyéb kedvezményre, vagy más nyereményre nem válthatók át. Előre nem látható, Szervező és Lebonyolító érdekkörén kívül eső események bekövetkezésének esetére Szervező és Lebonyolító fenntartják a jogot, hogy alternatív nyereményt ajánljanak fel a nyerteseknek a meghirdetett nyereménnyel azonos értékben azzal, hogy azt a nyertes köteles elfogadni.

Szervező és Lebonyolító kizárja a felelősségét bármely olyan körülmény miatt, amely a nyeremények átadását követően azok felhasználásánál, vagy azok felhasználásával összefüggésben a nyertesnél, illetve harmadik személynél felmerülhetnek. Szervező és Lebonyolító kizárólag a jelen Szabályzat szerinti nyeremények átadására vállal kötelezettséget. Az átadásra kerülő nyeremények minőségéért és az azokhoz kapcsolódó szolgáltatásokért a nyereményt biztosító terheli felelősség, amelyet a Szervező vagy a Lebonyolító a nyertes Játékosnak megnevez.

Az átadásra kerülő nyeremény minőségéért és az ahhoz kapcsolódó szolgáltatásokért a nyereményt biztosító terheli felelősség, amelyet a Szervező vagy a Lebonyolító a nyertes Játékosnak megnevez. A nyereményt biztosítóval szemben a nyertest kizárólag kellékszavatossági jogok illetik meg. Abban az esetben lehet érvényesíteni a kellékszavatossági igényt, amennyiben a termék az átadáskor nem felelt meg szerződésben, vagy a jogszabályokban meghatározott minőségi követelményeknek. A rejtett hiba esetében is az átadás időpontját kell vizsgálni, hogy a rejtett hiba (a nyertes által esetlegesen később észlelt hiba) már a teljesítéskor fennállt-e vagy sem. A kellékszavatosság körében a jogszerű teljesítés azt jelenti, hogy a nyereményt biztosító által átadott termék az átadás időpontjában meg kell feleljen a minőségi követelményeknek és a termék hibátlanul kerüljön a nyertesnek átadásra. A nyertes az általa átvett termékre kellékszavatossági igényt a Ptk. vonatkozó rendelkezései szerint támaszthat.

## 7.2. Sorsolás módja

A heti és napi nyeremények nyerő időpontjainak sorsolására **2026. április 10-én 10.30** órakor Közjegyző jelenlétében, számítógép segítségével kerül sor Dr. Kuti Szilvia Közjegyző Irodájában, a 1052 Budapest, Szervita tér 5. 1/1. címen. A sorsolás nem nyilvános. A kisorsolt 11 db (tizennyolc darab) heti és 76 db (hetvenhat darab) napi nyerő

időpont a Közjegyző által hitelesített okiraton kerül átadásra a Lebonyolítónak megismerés céljából.

Hetek időtartama:

1. hét: 2026. április 16.– 2026. április 22. 23:59:59 -ig
2. hét: 2026. április 23.– 2026. április 29. 23:59:59 -ig
3. hét: 2026. április 30.– 2026. május 06. 23:59:59 -ig
4. hét: 2026. május 07. – 2026. május 13. 23:59:59 -ig
5. hét: 2026. május 14. – 2026. május 20. 23:59:59 -ig
6. hét: 2026. május 21. – 2026. május 27. 23:59:59 -ig
7. hét: 2026. május 28. – 2026. június 03. 23:59:59 -ig
8. hét: 2026. június 04. – 2026. június 10. 23:59:59 -ig
9. hét: 2026. június 11. – 2026. június 17. 23:59:59 -ig
10. hét: 2026. június 18. – 2026. június 24. 23:59:59 -ig
11. hét: 2026. június 25. – 2026. június 30. 23:59:59 -ig

A sorsoláson nyerő időpontok kerülnek kisorsolásra (nap, óra, perc) a véletlenszerűség elvének megfelelően. A Játék folyamán, aki a nyerő percekben, vagy utána elsőként küld be érvényes Pályázatot, nyereményben (7.1.) részesül nyertesként.

A Lebonyolító a sorsoláson minden heti és napi nyeremény esetében egy időpontot sorsol. Az előre sorsolt időpontok a Játékosok részére titkosak.

Abban az esetben, amennyiben a heti és napi nyeremények nyerteseinek bármelyike, vagy az előbbi személy Pályázata nem felel meg a jelen Szabályzatban írt személyi és alaki feltételek valamelyikének, és így kizárásra kerül, illetve ha a vásárlást igazoló eredeti blokkot/számlát vagy online értékesítés esetén az elektronikus úton (pl. pdf formátumban) megkapott számlát nem küldi meg a Lebonyolító általi bekéréstől számított 10 munkanapon belül a Lebonyolító e-mail címére/címére (2120 Dunakeszi, Pf.125.), helyette tartaléknyertesként az időben közvetlenül utána beérkezett, és legalább 1 db (egy darab) heti vagy legalább 3 db (három darab) napi nyereményt a játékban még nem nyert érvényes Pályázat beküldője válik jogosulttá a nyereményre amennyiben eleget tesz a jelen Játékszabályzatban foglalt valamennyi feltételnek.

**Az 1. helyezett, vagyis a legtöbb blokkfeltöltést összegyűjtő iskola hitelesítő érvényességére, valamint, a 2. és 3. helyezett iskola főnyereményeinek, vagyis az 1 db (egy darab) bruttó 300 000 Ft (háromszázezer forint) értékű Nebulo vásárlási utalvány és az 1 db (egy darab) bruttó 200 000 Ft (kettőszázezer forint) értékű Nebulo vásárlási utalvány kisorsolására 2026. július 03-án, 10.00 órakor Közjegyző jelenlétében, számítógép segítségével kerül sor Dr. Kuti Szilvia Közjegyző irodájában a 1052 Budapest, Szervita tér 5. 1/1. címen. A sorsoláson az összes beküldött érvényes Pályázat részt vesz.**

A 2. és 3. helyezett iskola és a kisorsolásra kerülő 3 tartaléknyertes iskola neve a Közjegyző által hitelesített okiraton kerül átadásra a Lebonyolító részére.

Abban az esetben, amennyiben a 2. vagy 3. helyezett iskola nem felel meg a jelen Szabályzatban írt személyi és alaki feltételek valamelyikének, s így kizárásra kerül, vagy a sorsolástól számított 10 napon túl nem elérhető, továbbá ha a vásárlást igazoló eredeti blokkot/számlát, vagy az elektronikus úton (pl. pdf formátumban) megkapott számlát nem küldi meg a Lebonyolító általi bekéréstől számított 10 munkanapon belül a Lebonyolító (2120 Dunakeszi, Pf. 125.) címére, helyettük az első tartaléknyertes iskola kerül értesítésre, majd azt követően, amennyiben az első tartaléknyertes sem teljesíti a szükséges feltételeket, sorrendben a további tartaléknyertes iskolák.

- 7.3.** Egy adott naptári napon/héten érvényesen beküldött Pályázattal kizárólag az adott naptári napra/hétre/hónapra előre kisorsolt nyerő időponthoz tartozó nyereményt lehet megnyerni, de a Játékosok egy napon/héten belül jogosultak több Pályázatot is feltölteni.

Amennyiben a Játékos további napokon/heteken is részt kíván venni a Játékban, úgy a Játék időtartama alatt további Pályázatot szükséges beküldenie egy másik naptári napon/héten.

## 8. MEGSZERESHETŐ NYEREMÉNYEK SZÁMA

A Játékban egy Játékos, illetve háztartás maximum 3 db (három darab) napi nyeremény, illetve 1 db (egy darab) heti nyeremény megnyerésére jogosult. Egy iskola 1 db (egy darab) főnyeremény megnyerésére jogosult.

## 9. NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

- 9.1.** A Lebonyolító a 7.1. pontban megjelölt nyeremények nyertesait a Játékosok jelen Szabályzat szerinti kiválasztását követő napon, illetve héten e-mailben, a Játékos által a regisztráció során megadott e-mail címre, vagy más, bizonyítható módon kizárólag a Pályázatban szereplő adatokból kinyert információ szerinti elérhetőségen értesíti a nyereményről, valamint a nyeremények átvételének részleteiről.
- 9.2.** A Lebonyolító a 7.1. pontban írt nyereményeket a Játék lezárását követő 70 naptári napon belül futárszolgálattal és/vagy postai úton juttatja el az adott nyertesnek a Játékos által írásban megadott magyarországi címére. Amennyiben az első kézbesítési kísérlet sikertelen, a Lebonyolító vállalja, hogy a nyeremény kézbesítését másodjára is megkísérli a fenti időtartamon belül. A nyertes Játékos köteles együttműködni annak érdekében, hogy a nyeremény átvételére az Express One futárszolgálat vagy a Magyar Posta érvényes Általános Szerződési Feltételeiben foglaltak szerint sor kerüljön. Ha ezen együttműködési kötelezettségének a nyertes Játékos nem tesz eleget, és így a nyeremény meghiúsul, úgy ezen körülmény a Szervező vagy Lebonyolító terhére nem értékelhető. A Szervező és Lebonyolító a nyeremény átvételére újabb lehetőséget a második sikertelen kiküldést követően futárszolgálat/Magyar Posta révén nem tud biztosítani. Ezt követően a központi irodában lehetséges a nyereményt átvenni a Játék lezárultát követő 70 napig: Maxxon Reklám Kft., 2120 Dunakeszi, Széchenyi u. 68. Amennyiben a nyertes e határidő végéig sem veszi át nyereményét, úgy az arra való jogosultságát elveszti. A díjak átadásának részleteit a II. számú melléklet tartalmazza.
- 9.3.** A Lebonyolító a nyeremények nyertesének nevét a Játék lezárultát követő maximum 70 naptári napig a <https://www.ramanyeremeny.hu> weboldalon közzéteszi. A nyilvánosságra hozatal során a nyertes Pályázatokat beküldő Játékosok neve, lakóhelye (kizárólag a település megjelölésével) jelenik meg, amelyhez valamennyi Játékos a Játékba történő jelentkezéssel és a Pályázat feltöltésével kifejezetten, minden korlátozás nélkül hozzájárul.
- 9.4.** A Lebonyolító kizárja a Játékból azt a Pályázatot, amely esetén az azt beküldő Játékos részére a nyereményeket azért nem lehet kézbesíteni vagy átadni, mert a Pályázatán feltüntetett személyes adatok nem valósak, hiányosak, vagy tévesek, vagy a Pályázatot beküldő Játékos egyéb okból nem felel meg a jelen Szabályzatban írt bármely személyi feltételeknek. A Játékos téves adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt, Lebonyolítót, és előbbieket Játékban résztvevő partnereit semmilyen felelősség nem terheli.
- 9.5.** A Játékosok által megadott postázási címek hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás stb.), a kézbesítés ez okból történő elmaradásáért vagy késedelméért, illetve a kézbesítés/szállítás során keletkezett károkért Szervező és Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal. A nyeremények kézbesítésével járó szállítási költséget – a jelen szabályzat 9.2. pontjában foglaltaknak megfelelően, kétszeri alkalommal – a Szervező viseli.

## 10. ADÓZÁS

A Szervező tájékoztatja a Játékosokat, hogy a jelen nyereményjáték távközlési eszközök útján szervezett promóciós játéknak minősül, mely nem tartozik a szerencsejáték szervezéséről szóló 1991. évi XXXIV. törvény (a továbbiakban: Szjtv.) hatálya alá. Ennek fényében, figyelemmel a személyi jövedelemadóról szóló 1995. évi CXVII. törvény 1. számú mellékletének 8.14. ab.) pontjára, a jelen Játék adómentesnek minősül.

Ugyanakkor az eredeti blokkok/számlák postai beküldésének költségei és a nyeremény esetleges személyes átvételével kapcsolatos költségek (ideértve a kétszeri sikertelen kézbesítés esetén felmerülő utazási költségeket is) díja a nyertes Játékost terhelik.

## 11. INFORMÁCIÓ A JÁTÉKRÓL

A Játékról részletes információk a <https://www.ramanyeremeny.hu> weboldalon érhetők el. A Játékról nem teljes körű információk érhetőek el a részt vevő boltokban elhelyezett reklámanyagokon, illetve a különböző médiumokban elhelyezett hirdetésekben keresztül.

A Játékosok a Játékkal és a nyereményekkel kapcsolatos további információkért, ideértve a részletes Játékszabályzat ismertetését is, a [jatekertesito@maxxonreklam.hu](mailto:jatekertesito@maxxonreklam.hu) vagy az [ugyfelszolgalat@maxxonreklam.hu](mailto:ugyfelszolgalat@maxxonreklam.hu) e-mail címre írhatnak.

## 12. ADATVÉDELEM

### 12.1. Az adatkezelés célja és fogalma

A Játékos beleegyezik abba (kifejezett hozzájárulását adja ahhoz), hogy a jelen Játékszabályzattal bekért, a Játék során általa megadott személyes adatait a Szervező/és a Szervező nevében a Lebonyolító a Játék lebonyolítása érdekében a

- Pályázat érvényessége,
- Nyertesek azonosítása,
- Kapcsolatfelvétel, kapcsolattartás,
- Nyeremények feladása/átadása céljából kezelje.

Az adatkezelés további célja a Játékosok Pályázatának azonosítása a sorsolás során.

Bármely Játékos e-mail címének, valamint a regisztráció során megadott egyéb adatainak (pl. név, cím, telefonszám stb.) megadásakor egyben felelősséget vállal azért, hogy a megadott e-mail címről, ill. az általa megadott adatok felhasználásával kizárólag ő veszi igénybe a szolgáltatást.

A Játékos abban az esetben vehet részt a játékban, ha az adatkezeléshez megadja a kifejezett, egyértelmű és határozott hozzájárulását, amit a Pályázat regisztrációs folyamata során egy ún. checkbox, azaz jelölőnégyzet kipipálásával tehet meg.

E felelősségvállalásra tekintettel egy megadott e-mail címen és/vagy adatokkal történt belépésekkel összefüggő mindennemű felelősség kizárólag azt a Játékost terheli, aki az e-mail címet regisztrálta és az adatokat megadta.

**Adatkezelés:** az alkalmazott eljárástól függetlenül a Személyes adatokon végzett bármely művelet, vagy a műveletek összessége, így különösen a Személyes adatok gyűjtése, rögzítése, rendszerezése, tagolása, tárolása, átalakítása, megváltoztatása, felhasználása, lekérdezése, betekintése, közzétevése, továbbítása, terjesztése vagy egyéb módon hozzáférhetővé tétele, nyilvánosságra hozatala, összehangolása vagy összekapcsolása, korlátozása, törlése és megsemmisítése.

### 12.2. Az adatkezelés jogalapja

Az adatkezelés a Játékos önkéntes, kifejezett hozzájárulásán alapul, melyet a Játékos a pályázati regisztráció során, az erre vonatkozó jelölőnégyzet kipipálásával ad meg. A Játékban való részvétellel és adatainak közzétételével a Játékos elfogadja, hogy személyes adatainak kezelésére kerül sor az Európai Parlament és a Tanács 2016/679. Rendeletében („**Általános Adatvédelmi Rendelet**” vagy „**GDPR**”) foglaltaknak, valamint az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény („**Infotv.**”) rendelkezéseinek megfelelően, illetve a jelen pont szerinti, és a Szervező honlapján található adatkezelési tájékoztatás alapján.

A megadott adatok valóságtartalmáért a Játékost felelősség terheli. A hiányos, téves, továbbá valótlan adatszolgáltatás a Játékból való kizárást vonja maga után.

A jelen adatvédelmi tájékoztató rendelkezéseinek kialakításakor Szervező és Lebonyolító különös tekintettel vette figyelembe az Európai Parlament és a Tanács 2016/679 Rendeletében, az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény, a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény („**Ptk.**”), továbbá a gazdasági reklámtevékenység alapvető feltételeiről és egyes korlátairól szóló 2008. évi XLVIII. törvény („**Grtv.**”) rendelkezéseit.

### **12.3. Az adatkezelésre jogosult személyek és az adatok megismerésére jogosult személyek köre**

A személyes adatok megismerésére az Adatkezelő és az Adatkezelő nevében az Adatfeldolgozó a hatályos jogszabályok szerint jogosultak. Az adatok feldolgozását az Adatkezelő megbízásából eljáró alábbi Adatfeldolgozók végzik.

Adatkezelésre jogosult a Szervező. Adatfeldolgozásra jogosult a Lebonyolító és annak informatikai partnere, a Közjegyző és a megbízott, nyereségmentes futárcég, továbbá egyes esetekben a Magyar Posta. Az adatok megismerésére a Szervezőnek, a Lebonyolítónak, a Közjegyzőnek és a nyereségmentes futárcég, egyes esetekben a Magyar Postának a Játék lebonyolításáért felelős munkavállalói jogosultak.

Adatkezelő: aki az Adatkezelés céljait és eszközeit – önállóan vagy másokkal együtt – meghatározza. A jelen szabályzatban hivatkozott Szolgáltatások esetében Adatkezelőnek minősül:

### **12.4. Adatkezelő: A Flora Food Hungary Kft. (1133 Budapest, Váci út 76. IV. em., cégjegyzékszám: 01 09 270250; adószám: 25353745-2-44)**

Az adatok feldolgozását a Szervező megbízásából jelen szabályzatban hivatkozott szolgáltatások esetében a következő Adatfeldolgozók végzik: Lebonyolító (Maxxon Reklám Kft.), Közjegyző (Dr. Kuti Szilvia), valamint a megbízott nyereségmentes futárcég (Express One Hungary Kft. és Magyar Posta Zrt.).

Adatfeldolgozó: a Maxxon Reklám Korlátolt Felelősségű Társaság (2120 Dunakeszi, Széchenyi utca 68.; cégjegyzékszám: 13-09-158089; adószáma: 24064442-2-13; a továbbiakban: „**Adatfeldolgozó1**”), valamint a HUNET Számítástechnikai Korlátolt Felelősségű Társaság (1123 Budapest, Győri út 2/C 2. em. 6. ajtó; nyilvántartja a Fővárosi Törvényszék Cégbírósága, cégjegyzékszám: 01-09-462043; adószáma: 12060245-2-43; a továbbiakban: „**Adatfeldolgozó2**”), Az Adatfeldolgozók Magyarországon szabályszerűen bejegyzett gazdasági társaságok.

Adatfeldolgozó1: a Játék Lebonyolítója a honlapok üzemeltetője, amely elsődlegesen tartalom szolgáltatást végez, és ezen főtevékenységéhez kapcsolódóan biztosítja a honlapon keresztül elérhető Szolgáltatásokat. A Maxxon Reklám Kft. adatkezelési tájékoztatója elérhető a <http://www.maxxonreklam.hu/adatvedelem/> weboldalon.

Adatfeldolgozó2: a Szolgáltatások biztosításához kapcsolódóan elsődlegesen informatikai szolgáltatásokat biztosít. Az Adatfeldolgozó2 által végzett adatfeldolgozó tevékenységre a társaság saját adatkezelési tájékoztatójában foglalt rendelkezések irányadók. A HUNET Kft. adatkezelési tájékoztatója elérhető a [https://hunetkft.hu/wp-content/uploads/2018/05/adatkezelesi\\_tajekoztato-hunetkft\\_hu.pdf](https://hunetkft.hu/wp-content/uploads/2018/05/adatkezelesi_tajekoztato-hunetkft_hu.pdf) linkre kattintva.

## 12.5. Adatfeldolgozó által kezelt adatok köre

Név (vezeték- és keresztnév)	pályázat beküldése/regisztráció + azonosítás + nyertes kihirdetése
E-mail cím	pályázat beküldése/regisztráció kapcsolattartás
Telefonszám (opcionálisan)	pályázat beküldése/regisztráció kapcsolattartás
IP cím	azonosítás
AP szám	pályázat beküldése/regisztráció

Megbízott sorsolást tanúsító Közjegyző Dr. Kuti Szilvia (1052 Bp. Szervita tér 5. 1/1., adószám: 27127751-1-41)

Név (vezeték- és keresztnév)	azonosítás
E-mail cím	azonosítás
AP kód	azonosítás

Megbízott nyereségkézbesítő futárcég: Express One Hungary Kft. (1239 Bp., Európa u. 12.) és Magyar Posta Zrt. (1138 Bp., Dunavirág utca 2-6.)

Név (vezeték-, és keresztnév)	azonosítás + nyereség kézbesítés
E-mail cím	azonosítás + nyereség kézbesítés
Lakcím	azonosítás + nyereség kézbesítés
Telefonszám (opcionálisan)	azonosítás + nyereség kézbesítés

Az Adatfeldolgozó1 a testre szabott kiszolgálás érdekében a Játékos számítógépén kis adatcsomagot (ún. „cookie”-t) helyezhet el. A cookie-k célja az adott oldal minél magasabb színvonalú működésének biztosítása, személyre szabott szolgáltatások biztosítása, a felhasználói élmény növelése. A cookie-t a Játékos képes törölni saját számítógépéről, illetve beállíthatja böngészőjét, hogy a cookie-k alkalmazását tiltsa. A cookie-k alkalmazásának tiltásával a Játékos tudomásul veszi, hogy cookie nélkül az adott oldal működése nem teljes értékű.

A rendszerek működtetése során technikailag rögzítésre kerülő adatok: a Játékos bejelentkező számítógépének azon adatai, melyek a Szolgáltatás igénybevétele során generálódnak és amelyeket az Adatkezelő rendszere a technikai folyamatok automatikus eredményeként rögzít. Az automatikusan rögzítésre kerülő adatokat a rendszer a Játékos külön nyilatkozata vagy cselekménye nélkül a belépéskor, illetve kilépéskor automatikusan naplózza.

## 12.6. Adatkezelő által kezelt adatok köre

Kezelt adatok köre és célja:

Nyertes Név (vezeték-, és keresztnév)	azonosítás
E-mail cím	kapcsolattartás
Lakcím	kapcsolattartás
Telefonszám (opcionálisan)	kapcsolattartás

## 12.7. Az adatkezelés és feldolgozás elvei és módja

- 12.7.1.** Az Adatfeldolgozók a Személyes adatokat a jóhiszeműség, a tisztesség és az átláthatóság elveinek, valamint a hatályos jogszabályok és jelen Szabályzat rendelkezéseinek megfelelően az Adatkezelő nevében kezelik.
- 12.7.2.** A Szolgáltatások igénybevételéhez elengedhetetlenül szükséges Személyes adatokat az Adatkezelő az érintett Játékos hozzájárulása alapján, a vonatkozó hatályos jogszabályok teljes körű betartása mellett, kizárólag célhoz kötötten használja fel.
- 12.7.3.** Az Adatfeldolgozók a Személyes adatokat csak a jelen Szabályzatban, ill. a vonatkozó jogszabályokban meghatározott célból kezelik. A kezelt Személyes adatok köre arányban áll az Adatkezelés céljával, azon nem terjeszkedhet túl. Minden olyan esetben, ha a Személyes adatokat az Adatkezelő az eredeti adatfelvétel céljától eltérő célra kívánja felhasználni, erről a Játékost tájékoztatja, és ehhez előzetes, kifejezett hozzájárulását megszerzi, illetőleg lehetőséget biztosít számára, hogy a felhasználást megtiltsa.
- 12.7.4.** Adatfeldolgozók a megadott Személyes adatokat nem ellenőrzik. A megadott személyes adatok megfelelőségéért kizárólag az azt megadó személy felel.
- 12.7.5.** Az Adatfeldolgozók az általuk kezelt Személyes adatokat a jelen Szabályzatban meghatározott Adatfeldolgozókon, valamint egyes – a jelen Szabályzatban hivatkozott – esetekben a Külsős szolgáltatókon kívül harmadik félnek át nem adják. A jelen pontban foglalt rendelkezés alól kivételt képez az adatok statisztikailag összesített formában történő felhasználása, mely az érintett Játékos beazonosítására alkalmas egyéb adatot semmilyen formában nem tartalmazhat, ez által nem minősül Adatkezelésnek, sem adattovábbításnak. Az Adatfeldolgozók az Adatkezelő nevében bizonyos, jogszabályok által nem tiltott esetekben – hivatalos bírósági, rendőrségi megkeresés, jogi eljárás szerzői-, vagyoni-, illetve egyéb jogsértés vagy ezek alapos gyanúja miatt az Adatkezelő érdekeinek sérelme, a Szolgáltatások biztosításának veszélyeztetése stb. – harmadik személyek számára hozzáférhetővé teszik az érintett Játékos elérhető Személyes adatait.
- 12.7.6.** Az Adatfeldolgozó2 rendszere a Játékosok aktivitásáról adatokat gyűjthet, melyek nem kapcsolhatók össze a Játékosok által a regisztrációkor megadott egyéb adatokkal, sem más honlapok vagy szolgáltatások igénybevételekor keletkező adatokkal.
- 12.7.7.** Az Adatfeldolgozók az Adatkezelő nevében általuk kezelt Személyes adat helyesbítéséről, korlátozásáról, ill. törléséről az érintett Játékost, továbbá mindazokat értesítik, akiknek korábban a Személyes adatot Adatkezelés céljára továbbították. Az értesítés mellőzhető, ha ez az adatkezelés céljára való tekintettel az érintett jogos érdekét nem sérti.
- 12.7.8.** Az Adatfeldolgozók gondoskodnak a Személyes adatok biztonságáról, megteszik azokat a technikai és szervezési intézkedéseket, és kialakítják azokat az eljárási szabályokat, amelyek biztosítják, hogy a felvett, tárolt, illetve kezelt adatok védettek legyenek, illetőleg megakadályozzák azok véletlen elvesztését, jogtalan megsemmisülését, jogosulatlan hozzáférését, jogosulatlan felhasználását, jogosulatlan megváltoztatását, jogosulatlan terjesztését. E kötelezettség teljesítésére az Adatkezelő minden olyan harmadik felet felhív, akik részére Személyes adatokat továbbít.

## **12.8. Az adatkezelés időtartama**

- 12.8.1.** A Pályázat során megadott adatokra vonatkozó adatkezelés legfeljebb a (valamennyi) nyeremény átadásáig tart.
- 12.8.2.** Jogellenes, megtévesztő Személyes adat használata esetén, vagy a Játékos által elkövetett bűncselekmény, illetve rendszer elleni támadás esetén az Adatkezelő jogosult a Játékos regisztrációjának megszűnésével egyidejűleg Személyes adatait haladéktalanul törölni, ugyanakkor – bűncselekmény gyanúja, vagy polgári jogi

felelősség gyanúja esetén – jogosult a Személyes adatokat a lefolytatandó eljárás időtartamára megőrizni.

## 12.9. A hozzájáruló nyilatkozat visszavonása és felhasználási jogok

**12.9.1.** A Játékos az adatkezeléshez történő hozzájárulását bármikor **visszavonhatja** a [jatekertesito@maxxonreklam.hu](mailto:jatekertesito@maxxonreklam.hu) vagy [adatkezeles@maxxonreklam.hu](mailto:adatkezeles@maxxonreklam.hu) e-mail címre küldött, vagy a Lebonyolító székhelyére (2120 Dunakeszi, Pf. 125.) postai úton megküldött levelében.

A fenti nyilatkozat kézhezvételétől számított 5 munkanapon belül a Játékos adatai a Szervező/Lebonyolító nyilvántartásából törlésre kerülnek.

A Játékosok ugyanezen a címen, illetve e-mail címen kérhetik személyes adataik **helyesbítését** is.

**12.9.2.** Játékos a fentiekén kívül ingyenesen, indokolás nélkül, bármikor kérheti az adatai **törlését** („elfeledtetéshez való jog”) vagy azok kezelésének korlátozását, vagy e-mailben az [adatkezeles@maxxonreklam.hu](mailto:adatkezeles@maxxonreklam.hu) e-mail címen, vagy postai levél útján a 2120 Dunakeszi, Pf. 125. címen. Adatkezelő és Adatfeldolgozók a törlési kérelem kézhezvételét követően haladéktalanul gondoskodnak az adatkezelés megszüntetéséről és törlik a Játékost a nyilvántartásukból. Játékos tudomásul veszi, hogy amennyiben kérelmére a Játék érvényes időtartamának befejezése előtt következik be személyes adatai kezelésének korlátozása vagy törlése, a Játékosnak a Játékban való részvétele - a nyereményre való jogosultságával együtt - megszűnik.

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

**12.9.3.** A Játékos Személyes adatai kezeléséről bármikor írásban, az Adatkezelő címére küldött ajánlott, vagy tértivevényes-ajánlott levélben, illetve az [adatkezeles@maxxonreklam.hu](mailto:adatkezeles@maxxonreklam.hu) e-mail címen **tájékoztatást kérhet**. A levélben küldött tájékoztatáskérést az Adatkezelő akkor tekinti hitelesnek, ha a megküldött kérelem alapján a Játékos egyértelműen beazonosítható.

Az e-mailben küldött tájékoztatáskérést az Adatkezelő csak akkor tekinti hitelesnek, ha azt a Játékos pályázati regisztrált e-mail címéről küldi, ez azonban nem zárja ki, hogy az Adatkezelő a tájékoztatás megadása előtt a Játékost más módon is beazonosítsa.

A tájékoztatáskérés kiterjedhet a Játékosnak az Adatkezelő által kezelt adataira, azok forrására, az Adatkezelés céljára, jogalapjára, időtartamára, az esetleges Adatfeldolgozók nevére és címére, az Adatkezeléssel összefüggő tevékenységekre, valamint a Személyes adatainak továbbítása esetén arra, hogy kik és milyen célból kapták vagy kapják meg Játékos adatait.

**12.9.4.** Játékos kérheti az Adatkezelő által kezelt Személyes adatainak **helyesbítését** vagy módosítását. Figyelembe véve az Adatkezelés célját, a Játékos kérheti a hiányos Személyes adatok kiegészítését. A Játékos által az adott Szolgáltatáshoz kapcsolódóan megadott Személyes adatok a Szolgáltatások beléptető rendszerének beállításainál, illetve az egyes Szolgáltatásokhoz tartozó profil oldalakon módosíthatók. Személyes adat módosítására irányuló igény teljesítését követően a korábbi (törölt) adatok már nem állíthatók helyre. A Játékos kérheti, hogy Személyes adatainak kezelését az Adatkezelő korlátozza, ha a Játékos vitatja a kezelt Személyes adatok pontosságát. Ebben az esetben a korlátozás arra az időtartamra vonatkozik, amely lehetővé teszi, hogy az Adatkezelő ellenőrizze a Személyes adatok pontosságát. Az Adatkezelő megjelöli az általa kezelt Személyes adatot, ha a Játékos vitatja annak helyességét vagy pontosságát, de a vitatott Személyes adat helytelensége vagy pontatlansága nem állapítható meg egyértelműen.

**12.9.5.** A Játékos kérheti, hogy Személyes adatainak kezelését az Adatkezelő **korlátozza** akkor is, ha az Adatkezelés jogellenes, de a Játékos ellenzi a kezelt Személyes adatok törlését, és ehelyett kéri azok felhasználásának korlátozását. A Játékos továbbá akkor is kérheti, hogy Személyes adatainak kezelését az Adatkezelő korlátozza, ha az

Adatkezelés célja megvalósult, de a Játékos igényli azok Adatkezelő általi kezelését jogi igények előterjesztéséhez, érvényesítéséhez vagy védelméhez.

**12.9.6. A Játékos tiltakozhat** Személyes adatainak kezelése ellen, (i) ha a Személyes adatok kezelése kizárólag az Adatkezelőre vonatkozó jogi kötelezettség teljesítéséhez, vagy az Adatkezelő vagy harmadik személy jogos érdekének érvényesítéséhez szükséges; (ii) ha az Adatkezelés célja közvetlen üzletszerzés, közvélemény-kutatás vagy tudományos kutatás; vagy (iii) ha az Adatkezelésre közérdekű feladat teljesítése érdekében kerül sor. Ebben az esetben az Adatkezelő a személyes adatokat nem kezelheti tovább, kivéve, ha az Adatkezelő bizonyítja, hogy az adatkezelést olyan kényszerítő erejű jogos okok indokolják, amelyek elsőbbséget élveznek az érintett érdekeivel, jogaival és szabadságaival szemben, vagy amelyek jogi igények előterjesztéséhez, érvényesítéséhez vagy védelméhez kapcsolódnak.

A Játékos tiltakozhat továbbá személyes adatainak kezelése ellen, amennyiben az adatok kezelése közvetlen üzletszerzés érdekében történik, ideértve a profilalkotást is. Ebben az esetben a személyes adatok ebből a célból nem kezelhetők tovább.

Az Adatkezelő a Játékos tiltakozásának jogszerűségét megvizsgálja és ha a tiltakozás megalapozottságát megállapítja, az Adatkezelést megszünteti és a kezelt Személyes adatokat zárolja, továbbá a tiltakozásról és az annak alapján tett intézkedésekről értesíti mindazokat, akik részére a tiltakozással érintett Személyes adatok korábban továbbításra kerültek.

## **12.10. Adatfeldolgozás**

**12.10.1.** Az Adatkezelő tevékenysége ellátásához a jelen Tájékoztatóban fentebb nevesített Adatfeldolgozókat veszi igénybe.

**12.10.2.** Az Adatfeldolgozók önálló döntést nem hoznak, kizárólag az Adatkezelővel kötött szerződés és a kapott utasítások szerint jogosultak eljárni. Az Adatfeldolgozók 2018. május 25. napját követően a részükre az Adatkezelő által továbbított és általuk kezelt vagy feldolgozott Személyes adatokat a GDPR által előírt rendelkezésekkel összhangban rögzítik, kezelik, ill. dolgozzák fel, és erről nyilatkozatot tesznek az Adatkezelő részére.

**12.10.3.** Az Adatkezelő jogosult ellenőrizni az Adatfeldolgozók munkáját.

**12.10.4.** Az Adatfeldolgozók további adatfeldolgozó igénybevételére csak az Adatkezelő hozzájárulásával jogosultak.

## **12.11. Külső szolgáltatók**

Az Adatkezelő a Szolgáltatások biztosításához kapcsolódóan számos esetben Külső szolgáltatókat vesz vagy vehet igénybe, amely külső szolgáltatókkal az Adatkezelő együttműködik.

A Külső szolgáltatók rendszereiben kezelt Személyes adatok tekintetében a Külső szolgáltatók saját adatvédelmi tájékoztatójában foglaltak az irányadók. Az Adatkezelő minden tőle telhetőt megtesz annak érdekében, hogy a Külső szolgáltató a részére továbbított Személyes adatokat a jogszabályoknak megfelelően kezelje, és azokat kizárólag a Játékos által meghatározott vagy a jelen Tájékoztatóban alább rögzített célra használja fel. A Külső szolgáltatók 2018. május 25. napját követően a részükre az Adatkezelő által továbbított és általuk kezelt vagy feldolgozott Személyes adatokat a GDPR által előírt rendelkezésekkel összhangban rögzítik, kezelik, ill. dolgozzák fel és erről nyilatkozatot tesznek az Adatkezelő részére.

Az Adatkezelő a Külső szolgáltatók számára végzett adattovábbításról a jelen Tájékoztató keretében tájékoztatja a Játékosokat.

### **Regisztrációt vagy belépést könnyítő külső szolgáltatók**

Az Adatkezelő a Szolgáltatások biztosításához kapcsolódóan együttműködik olyan Külső szolgáltatókkal, amelyek regisztrációt és belépést könnyítő alkalmazásokat biztosítanak a Játékosok számára. Ezen együttműködés keretében egyes Személyes adatok (pl. IP cím, e-mail, regisztrációs név) e Külső szolgáltatók által az Adatkezelő és/vagy az Adatfeldolgozók részére átadásra kerülhetnek. E Külső szolgáltatók a Személyes adatokat saját adatvédelmi irányelveik szerint gyűjtik, kezelik, továbbítják.

### **Web analitika és hirdetés-kiszolgáló külső szolgáltatók**

A Szolgáltatások oldalaihoz kapcsolódóan az Adatkezelő web analitikai és hirdetés-kiszolgáló Külső szolgáltatókkal működik együtt.

E Külső szolgáltatók hozzáférhetnek a Játékos IP címéhez, ezen felül pedig sok esetben cookie-k, esetenként web beacon (az IP cím, a látogatott honlap rögzítésére szolgáló, a honlapokon, esetenként e-mailekben vagy mobil applikációkban alkalmazott webes jelölő), clicktag (egy adott hirdetésre történt kattintást azonosító jelölő mérőkód) vagy egyéb kattintás mérők használatával biztosítják a Szolgáltatások személyre szabását vagy elemzését, statisztikák készítését.

Az e Külső szolgáltatók által elhelyezett cookie-k bármikor törölhetők a Játékos készülékéről, a böngésző(k) megfelelő beállításainak kiválasztásával pedig általában visszautasítható a cookie-k használata. A Külső szolgáltatók által elhelyezett cookie beazonosítása az adott cookie-hoz kapcsolódó domain alapján történhet. A web beacon, a clicktag és az egyéb kattintás mérők visszautasítására nincs lehetőség.

E külső szolgáltatók a részükre továbbított Személyes adatokat saját adatvédelmi tájékoztatóik szerint kezelik.

Az Adatkezelővel együttműködő web analitikai és hirdetés-kiszolgáló külső szolgáltatók: Facebook Inc.; Google LLC.

### **12.12. Adattovábbítási lehetőség**

Jelen játékban beküldött Pályázatokkal kapcsolatban nincs adattovábbítás.

### **12.13. Egyéb rendelkezések**

Az Adatkezelő kötelezi magát arra, hogy gondoskodik az adatok biztonságáról, megteszi továbbá azokat a technikai és szervezési intézkedéseket, és kialakítja azokat az eljárási szabályokat, amelyek biztosítják, hogy a felvett, tárolt, illetve kezelt adatok védettek legyenek, illetőleg megakadályozza azok megsemmisülését, jogosulatlan felhasználását és jogosulatlan megváltoztatását. Kötelezi magát arra is, hogy minden olyan harmadik felet, akinek az adatokat a Játékosok hozzájárulása alapján továbbítja vagy átadja, felhívja, hogy eleget tegyen az adatbiztonság követelményének.

Adatkezelő gondoskodik arról, hogy a kezelt adatokhoz illetéktelen személy ne férhessen hozzá, ne hozhassa nyilvánosságra, ne továbbíthassa, valamint azokat ne módosíthassa, törölhesse. A kezelt adatokat kizárólag Adatkezelő érintett alkalmazottai ismerhetik meg, és a szerződés teljesítésében részt vevő Adatfeldolgozók a szerződés teljesítéséhez szükséges mértékben; azokat harmadik, az adat megismerésére jogosultsággal nem rendelkező személynek nem adják át. Adatkezelő megtesz minden tőle telhetőt annak érdekében, hogy az adatok véletlenül se sérüljenek, illetve semmisüljenek meg. A fenti kötelezettségvállalást Adatkezelő az adatkezelési tevékenységben részt vevő munkavállalói részére is előírja.

A Játékos elismeri és elfogadja, hogy személyes adatainak a Weboldalon való megadása esetén – annak ellenére, hogy az Adatkezelő az adatokhoz való jogosulatlan hozzáférésnek vagy azok kifürkészésének megelőzésére korszerű biztonsági eszközökkel rendelkezik –, az adatok védelme teljes mértékben az Interneten nem

garantálható.

Jogosulatlan hozzáférés vagy adatmegismerés Adatkezelő erőfeszítései ellenére történő bekövetkezése esetén az Adatkezelő nem felelős ilyen jellegű adatmegszerzésért vagy jogosulatlan hozzáférésért vagy a Játékosnál ezen okokból kifolyólag keletkezett bármilyen kárért.

Adatkezelő semmilyen körülmények között nem gyűjt különleges adatokat, azaz olyan adatokat, amelyek faji eredetre, nemzeti és etnikai kisebbséghez tartozásra, politikai véleményre vagy pártállásra, vallásos vagy más világnézeti meggyőződésre, érdekvépviseleti szervezeti tagságra, egészségi állapotra, kóros szenvedélyre, szexuális életre, valamint büntetett előéletre vonatkoznak.

Azok, akik a Játékban Pályázattal részt vesznek, tudomásul veszik és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy

- nyertesség esetén nevüket és lakhelyüket (település megjelölésével) a Lebonyolító minden további feltétel és ellenérték nélkül, kizárólag a Játékkal kapcsolatosan nyilvánosságra hozza a nyereményjáték weboldalán.
- részvételükkel minden tekintetben, kifejezetten elfogadják a Játékszabályzat minden rendelkezését minden változtatás és eltérés nélkül.

#### **12.14. Az Adatkezelési tájékoztató módosítása**

Az Adatkezelő fenntartja magának a jogot, hogy a jelen Tájékoztatót egyoldalú döntéssel bármikor módosítsa. A módosítás a Játékoskal szemben akkor válik hatályossá, ha a Játékos a következő belépéssel elfogadja a Tájékoztató mindenkor hatályos rendelkezéseit, ezen túlmenően az egyes Játékosok beleegyezésének kikérésére nincs szükség.

#### **12.15. Jogorvoslati lehetőségek az adatkezeléssel kapcsolatban**

A Játékosok jogorvoslati lehetőségeit – többek között – a GDPR 77-79. cikk, az Infotv. 22-23. §-ai tartalmazzák. A Játékosok bármikor tájékoztatást kérhetnek a személyes adataik kezeléséről, amelyet az Adatkezelő csak a GDPR és az Infotv. szerinti kivételes esetekben tagadhat meg. A tájékoztatás megtagadása esetén az Adatkezelő írásban közli, hogy a felvilágosítás megtagadására a jogszabályok mely rendelkezése alapján került sor. A Játékos a jogainak megsértése esetén bírósághoz is fordulhat, amely az ügyben soron kívül jár el. A per elbírálása a törvényszék hatáskörébe tartozik, de a per – a Játékos választása szerint – a Játékos lakóhelye vagy tartózkodási helye szerinti törvényszék előtt is megindítható. Azt, hogy az Adatkezelés a jogszabályban foglaltaknak megfelel, az Adatkezelő köteles bizonyítani. Ha az Adatkezelő a Játékos adatainak jogellenes kezelésével vagy az adatbiztonság követelményeinek megszegésével másnak kárt okoz, köteles azt megtéríteni. Ha az Adatkezelő a Játékos adatainak jogellenes kezelésével vagy az adatbiztonság követelményeinek megszegésével a Játékos személyiségi jogát megsérti, a Játékos sérelemdíjat követelhet. Az Adatkezelő mentesül az okozott kárért való felelősség és a sérelemdíj megfizetésének kötelezettsége alól, ha bizonyítja, hogy a kárt vagy a Játékos személyiségi jogának sérelmét az Adatkezelés körén kívül eső elháríthatatlan ok idézte elő. Nem kell megtéríteni a kárt és nem követelhető a sérelemdíj annyiban, amennyiben a kár a károsult vagy a személyiségi jog megsértésével okozott jogsérelem a Játékos szándékos vagy súlyosan gondatlan magatartásából származott.

Bármilyen, adatkezeléssel kapcsolatos kérdéssel, észrevétellel kereshetők munkatársaink is az [adatkezeles@maxxonreklam.hu](mailto:adatkezeles@maxxonreklam.hu) e-mail címen.

A Játékos az Adatkezeléssel kapcsolatos panaszával közvetlenül a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatósághoz (cím: 1055 Budapest, Falk Miksa utca 9-11.; telefon: +36-1-391-1400; e-mail: [ugyfelszolgalat@naih.hu](mailto:ugyfelszolgalat@naih.hu); honlap: [www.naih.hu](http://www.naih.hu)) is fordulhat.

### **13. VEGYES RENDELKEZÉSEK**

A Pályázatok bármely hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése stb.), a Játékos adatainak megváltozásáért, technikai problémákért, a kézbesítés elmaradásáért vagy késedelméért, ill. a kézbesítés során keletkezett károkért Szervezőt/Lebonyolítót, illetve a Játékban résztvevő partnereiket semmilyen felelősség nem terheli, azt kifejezetten kizárják.

Szervező és Lebonyolító kizárja felelősségét a Játékkal kapcsolatos bármilyen kommunikációs anyagban esetlegesen előforduló nyomdai vagy hasonló hibáért.

Amennyiben a Nyertes a Lebonyolító által futárszolgálattal megküldött nyereményét a jelen szabályzat 9.2. pontjában foglaltak szerint nem veszi át, azt a továbbiakban a Szervezőtől/Lebonyolítótól nem követelheti.

A Szervező/Lebonyolító kizárja a felelősséget minden, a <https://www.ramanyeremeny.hu> weboldalt, illetve az azt működtető szervereket ért külső, ún. SQL támadások esetére. Tehát amennyiben a weboldalt, illetve a szerveret ért támadás folytán a Játékosok téves rendszerüzeneteket kapnak a nyertes/nem nyertes vagy bármely egyéb státuszukat illetően, úgy ezen esetekre a Szervező semminemű felelősséget nem vállal. Az adattárolás a HUNET Kft. (1123 Budapest, Győri út 2/C 2. em. 6. ajtó) szerverén történik.

Szervező/Lebonyolító fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely Játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált profilok létrehozását, illetve a Játék szellemével bármilyen módon összeférhetetlen vagy azt egyéb módon sértő magatartást tapasztal, vagy ennek megalapozott gyanúja merül fel, úgy a Játékost azonnali hatállyal egyoldalú döntése alapján kizárja a Játékból.

Bármilyen külső, nem a weboldal részeként elérhető eszközzel történő beavatkozás a Játékosok regisztrációjába, a Pályázatok beküldésébe stb. a Játékos azonnali kizárását eredményezi.

A Btk. 375. §-a alapján az információs rendszer felhasználásával elkövetett csalás tényállását valósítja meg, aki jogtalan hasznoszerzés végett információs rendszerbe adatot bevisz, az abban kezelt adatot megváltoztatja, törli, vagy hozzáférhetetlenné teszi, illetve egyéb művelet végzésével az információs rendszer működését befolyásolja, és ezzel kárt okoz, büntette miatt – ötmillió forintig terjedő értékhatár esetében - három évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.

A Játékos tudomásul veszi, hogy a Játékból való kizáráshoz vezet, ha a Játék lebonyolításához szükséges adatok törlését a jelen Szabályzat szerint szabályozott adatkörben az összes nyeremény átadása előtt kérelmezi.

Amennyiben a Játék időtartama alatt nem érkezik legalább 76 db (hetvenhat darab) érvényes Pályázat, a Szervező/Lebonyolító fenntartja a jogot, hogy az eredetileg meghirdetett számú nyeremenynél kevesebbet adjon át.

A Lebonyolító a nyertes Játékosok névsorát a <https://www.ramanyeremeny.hu> weboldalon nyilvánosságra hozza az egyes, már nyertes sorsolási időpontokat követő 3 munkanapon belül.

A nyilvánosságra hozatal során a nyertes Játékosok neve és lakóhelye (csak település megjelölésével) jelenik meg.

Ha a Játékos az adatok, illetve a Pályázatok feltöltése vagy a regisztráció közben bezárja a böngésző ablakot, vagy ha a kapcsolat (bármely okból) megszakad a kiszolgáló webhelyével, abban az esetben az adatok elvesztéséért a Szervező/Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.

A Szervező/Lebonyolító kizárja a felelősségét a weboldal rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a weboldal nem, vagy csak korlátozottan

használható, ugyanakkor jelzés esetén haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.

Ettől függetlenül a Játékban részt venni csak és kizárólag a megadott promóciós időszak alatt megvásárolt termékekkel és a játék időtartama alatt feltöltött vásárlás tényét igazoló blokkal/számlával vagy rendelés számmal/azonosítóval lehet.

Bármilyen, a jelen Játék kapcsán felmerülő vitás kérdésben a Szervező/Lebonyolító egyoldalú döntése irányadó. Ez a rendelkezés nem korlátozza a Játékosoknak a mindenkor hatályos jogszabályok alapján fennálló igényérvényesítési jogát.

A Szervező/Lebonyolító bármikor - így különösen, de nem kizárólagosan jogszabály módosítása, avagy hatósági vagy bírósági határozat alapján, vagy bármely egyéb okból - jogosult jelen Játékszabályzatot egyoldalúan módosítani, ideértve a Játék megszüntetését is, azzal a feltétellel, hogy az ilyen módosítás vagy kiegészítés nem eredményezheti a Játékosok megtévesztését. A Szervező jogosult a Játékot bármikor visszavonni vis major esetén is. A módosítás tényéről Szervező/Lebonyolító a Játékosokat a <https://www.ramanyeremeny.hu/> oldalon keresztül tájékoztatja.

Jelen Játékszabályzatra a magyar és uniós jogszabályok az irányadóak és a Játékban való részvétellel kapcsolatban kialakuló jogviták kizárólagosan a magyar bíróságok joghatósága alá tartoznak.

Budapest, 2026. április 10.

I. **sz. melléklet – A Nyereményjátékban részt vevő termékek listája**

A Játékban kizárólag a magyarországi kereskedelmi üzletek és webshopok vesznek részt.

A Játékban a magyarországi kereskedelmi üzletekben, vagy webáruházakban vásárolt **bármilyen Rama termék** részt vesz, melyekből egy vásárlás alkalmával legalább 1 db (egy darab) terméket szükséges vásárolni.

Részletek:

<https://ramanyeremeny.hu/termekek>

## II. sz. melléklet – A díjak részletesen

### Főnyeremények:

- Az 1. helyezett iskola részére: 1 db (egy darab) **bruttó 3 500 000 Ft (hárommillió-ötszáz ezer forint) értékű felújítási támogatás.**
- A 2. helyezett iskola részére: 1 db (egy darab) **bruttó 300 000 Ft (háromszáz ezer forint) értékű Nebulo vásárlási utalvány.**
- A 3. helyezett iskola részére: 1 db (egy darab) **bruttó 200 000 Ft (kettőszáz ezer forint) értékű Nebulo vásárlási utalvány.**

Az 1. helyezett iskola a Játék időtartama alatt a legtöbb érvényes blokkfeltöltést gyűjtő intézmény. A 2-3. helyezett iskolák sorsolással kerülnek kiválasztásra az érvényes pályázatok közül.

**Heti nyeremény:** 1 db (egy darab), a Játék időtartama alatt összesen 11 db (tizennyolc darab) **bruttó 50.000 Ft (ötvenezer forint) értékű Élménypláza vásárlási utalvány.**

**Napi nyeremény:** hetente 1 db (egy darab), a Játék időtartama alatt összesen: 76 db (hetvenhat darab) **bruttó 10 000 Ft (tízezer forint) értékű Nebulo ajándécsomag.**

A fenti nyeremények készpénzre, bármilyen egyéb kedvezményre, vagy más nyereményre nem válthatók át.

A fenti nyeremények futárszolgálat útján kerülnek kézbesítésre a Nyertesek felé.