

Játékszabályzat

1. A játék szervezője és lebonyolítója

A nyereményjáték szervezője és lebonyolítója az **Óbudai Egyetem** (székhely: 1034 Budapest, Bécsi út 96/B., adószám: 19308760-2-41) és az **Óbudai Egyetem Nonprofit Kft.** (székhely: 1034 Budapest, Bécsi út 96/B., adószám: 22288332-2-41) továbbiakban: **Szervező** együttesen.

A játék időtartama alatt jelen játékszabályzat hozzáférhető minden játékos számára az educatio.uni-obuda.hu oldalon a regisztráció során.

2. A játék részvételének feltételei, időtartama

A játék (továbbiakban: Játék) időtartama: 2024.01.11. 10:00 – 2024.01.13. 17:00.

A játék helyszíne (továbbiakban: Esemény): Educatio Nemzetközi Oktatási Szakkiállítás (1101 Budapest, Albertirsai út 10.)

A Játékban azon középiskolás tanulók vehetnek részt (továbbiakban: Résztvevő), akik a Szervező által meghirdetett „ÓE x Educatio nyereményjáték” elnevezésű játékra regisztrálnak az educatio.uni-obuda.hu oldalon és teljesítik a nyereményjátékhoz kötődő feladatokat. A nyereményjáték során a fődíjsorsoláson való részvételhez a regisztrációt követően ki kell tölteni egy az Óbudai Egyetemről szóló kérdőívet az Óbudai Egyetem standjánál. Garantált nyereményért a regisztrációt és a kérdőív kitöltését követően egy tetszőleges aktivitáson szükséges részt venni az Óbudai Egyetem valamelyik standjánál. Az aktivitások listája az 1. mellékletben található.

A Játékban a Szervezővel munkaviszonyban vagy egyéb foglalkoztatásra irányuló jogviszonyban álló azon személyek nem vehetnek részt (a fenti feltételek teljesülése esetén sem), akik jelen Játék szervezésében munkaköri feladataik ellátásának keretében közvetlenül vagy közvetetten, bármilyen mértékben közreműködtek, továbbá azok, akik Szervező operatív működése érdekében végeznek munkát munkaszerződésük alapján, ide értve mindazon munkavállalókat, akiknek munkavégzése nem Szervező közvetítési tevékenysége alapján harmadik fél részére történik. Nem vehetnek részt továbbá a Játékban az előzőekben megjelölt személyek Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény 8:1. § 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.

A Játékra történő jelentkezés (regisztráció az educatio.uni-obuda.hu oldalon) automatikusan a jelen játékszabályzat és a vonatkozó adatvédelmi rendelkezések tudomásulvételét és teljes körű elfogadását jelenti, melyről a Résztvevő a jelentkezés során nyilatkozik. A Játékból kizárásra kerül az, aki a jelen játékszabályzatban foglalt szabályoknak nem felel meg, azokat nem tartja be, azokkal visszaél, vagy megpróbál visszaélni, illetve aki a regisztráció során valótlan tartalmú nyilatkozatot tesz. Kizárásra kerül továbbá az, aki a szervezők által felállított követelményeknek nem megfelelően nyilatkozik. A Szervezők külön indoklás nélkül törölhetik az általuk nem megfelelőnek ítélt tartalmakat.

Az általa megadott adatok helyessége, valamint a megadott e-mail címre érkező levelek figyelemmel követése és a nyeremény átvétele a Résztevő felelőssége.

3. A fődíjfődíj sorsolás menete:

Szervező a Játékra érvényesen regisztrált azon Résztevők közül résznyertest választ a sorsolás napján, akik megfelelnek a 2. pontban foglalt fődíjsorsoláshoz szükséges követelményeknek. A nyeremény azt a Résztevőt illet meg, aki teljesíti a feltételeket, és random sorsoló programmal kiválasztja a Szervező. A Szervező összesen 3 darab nyertes Résztevőt választ ki. A választás helyszíne az Óbudai Egyetem székhelye, amit élő közvetítésben lehet követni az Óbudai Egyetem facebook oldalán.

A fődíj sorsolás kihirdetésének időpontjai: 2024. január 16. 14:00

A fődíj sorsolás során a Szervező felveszi a kapcsolatot a nyertes Résztevővel az educatio.uni-obuda.hu oldalon történő regisztráció során használt email címen keresztül. Email értesítést követően a nyertesnek 2 munkanap áll rendelkezésére, hogy nyereményéért telefonon vagy e-mail útján jelentkezzen. Amennyiben a nyertes 2 munkanapon belül nem jelentkezik, vagy a nyeremény átvételére 45 munkanapon belül nem kerül sor, úgy a nyeremény elévül.

A Résztevők tudomásul veszik továbbá, hogy a nyeremények felhasználásáról kép-, hang-, és filmfelvétel is készülhet, így a résztvevők hozzájárulnak ezen felvételek készítéséhez, valamint annak akár egészben, akár részleteiben - külön díjazás nélkül - a Szervező által szabadon, idő- és térbeli korlátozás nélküli, marketingcélokra történő célokat is magában foglaló nyilvánosságra hozatal útján történő felhasználásához.

A fődíjak listája (személyenként maximum 1 db, összesen 3 személy):

- 1 db Xiaomi Electric Scooter 4 elektromos roller
- 1 db DJI Mini 2 SE kamerás drón
- 1 db JBL charge 5 Bluetooth hangszóró

4. Garantált nyeremény

Szervező a Játék időtartama alatt lehetőséget biztosít garantált nyereményre azon Részvevők számára, akik megfelelnek a 2. pontban foglalt garantált nyereményhez szükséges követelményeknek. A feltételeket teljesítő Részvevő a Szervező standján belül, az Óbudai Egyetem Nonprofit Kft. standjánál található virtuális szerencsekereket maximum 1 alkalommal megpörgetve sorsolhatja ki a garantált ajándékát. A kisorsolt nyereményt a Nyertes a helyszínen veheti át.

A pörgetés során elérhető nyeremények (személyenként maximum 1 darab):

- EFOTT fesztivál szerdai napra szóló belépőjegy (2024.07.10. napra)
- ÓE 2024-es évre vonatkozó határidő napló
- ÓE Reklámtoll
- ÓE Jegyzetfüzet
- ÓE Acél ivópalack
- ÓE Esőkabát
- ÓE Újrahasznosított papírból készült franciakártya papírdobozban
- ÓE Fenntarthatóan előállított papír könyvjelző
- ÓE ABS műanyag és bambusz mérőszalag
- ÓE Fém mobiltartó és üvegnyitós kulcstartó
- ÓE Bankkártya alakú multiszerszám
- ÓE Stresszlabda
- ÓE Tornazsák
- ÓE Bevásárlótáska hosszú füllel

5. Egyebek

A Szervező kizár minden felelősséget olyan tőle független, előre nem látható események (vis major) vagy harmadik személyek tevékenysége miatt, amely számára nem felróható módon következtek be, ideértve azt az esetet is, ha a nyeremény átadása a Szervezőnek nem felróható okból megghiúsul.

A Szervező fenntartja a jogot a Játék megszakítására, felfüggesztésére. Amennyiben a Szervező felfüggeszti vagy megszakítja a Játékot, erről egyszerű közleményt jelentet meg az Óbudai Egyetem Nonprofit Kft. honlapján (www.oenonprofit.hu). A Szervező továbbá jogfenntartással él a tekintetben is, hogy a jelen játékszabályzatban foglalt feltételeket vagy magát a játékot akár a játék időtartama alatt előzetes bejelentés nélkül egyoldalúan kiegészítse, módosítsa vagy megszüntesse, illetve ajánlatát különösebb indokolás nélkül visszavonja.

A szabályzat módosításait, illetve a játék esetleges megszüntetéséről szóló értesítést a Szervező az előzőekben meghatározott formában teszi közzé az Óbudai Egyetem Nonprofit Kft. honlapján, így az egyes Játékosok személyes felelőssége, hogy ezekről körültekintő, avagy az előírt megfelelő módon közvetlenül tájékozódjanak.

6. Adatkezelés

A Játékban való részvétel önkéntes. A Szervező ezúton felhívja a Játékos figyelmét jelen Játékszabály és egyben az adatkezelés szabályainak figyelmes elolvasására. A Szervező semmiféle felelősséget nem vállal egyetlen Résztevővel vagy bármely más olyan személlyel szemben, aki a vonatkozó jogszabályok, szerződéses kötelezettségek, vagy a Játékszabályban foglalt rendelkezések megsértésével vesz részt a Játékban.

Az adatvédelem körében és azzal kapcsolatosan Résztevők tudomásul veszik, hogy az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2016/679 rendelete a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről (GDPR) és az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény értelmében a Szervező kezeli a Résztevők személyes adatait. Jelen játékszabályzatban és a vonatkozó jogszabályokban rögzített kötelezettségeinek teljesítéséért a Szervező, mint adatkezelő, felel.

Szervező a Résztevők személyes adatainak védelmét a lehető legmagasabb fokon kívánja biztosítani, ezen játékszabályzatban foglaltakon túl is köteles minden olyan védelmi intézkedést megtenni, amelyeknek a költség/ráfordítás igénye és az ezáltal biztosítani kívánt védelmi szint egymással arányban van.

A Szervező szavatolja, hogy az adatkezelés mindenben a hatályos jogszabályi rendelkezések megtartásával történik. A Szervező bármikor lehetőséget biztosít a Résztevőnek arra, hogy tájékoztatást kérjen személyes adatai kezeléséről, továbbá éljen bármely másik, őt érintettként a GDPR alapján megillető jogával az alábbi címen: info@nonprofit.uni-obuda.hu.

A Szervező a jelen játékszabályzat mellékletét képező adatkezelési tájékoztató útján nyújt tájékoztatást a Résztevő számára a jelen nyereményjátékkal kapcsolatban megvalósuló személyesadat-kezelésről. Ezen adatkezelési tájékoztató megismeréséről a jelentkezés során a Résztevő nyilatkozik.

1. melléklet

| Megnevezés | Rövid leírás | Stand |
|--|---|--------------|
| Ipari robotkar | Mit tudsz a robotkarokról? kvíz | AMK |
| Lépj be a virtuális valóságba | | AMK |
| Pneumobil | helyigény: 3 x 3 m terület | BGK |
| Formula Student | helyigény: 3 x 3 m terület | BGK |
| 3D nyomtató | helyigény: 100 cm x 50 cm asztal + áram | BGK |
| Sűrített levegős labirintus | Sűrített levegővel időre eljuttatni egy golyót a megfelelő útvonalon a célba. | BGK |
| fenntarthatósági kvíz | | ESG |
| kártya párosítás - energiaforrások megújuló/nem megújuló | Kártyák, ahol a táblázat szerint megkülönböztetünk megújuló és nem megújuló energiaforrásokat. Ezekhez kellene passzítani a hozzájuk kapcsolódó adatokat (mintha a táblázat celláit felszeletelnénk és a fejléchez kéne illeszteni a hozzá tartozó elemeket). | ESG |
| ENSZ fenntarthatósági célok - kakukktojás keresés | az ENSZ 17 hosszú távú fenntarthatósági célja +1 kakukktojás (Válaszd ki, melyik a kakukktojás!) | ESG |
| Játsz a fényforrásokkal! | Egy 8 db-os izzósoron játékos feladatok megoldása | KVK |
| Stúdió kamera | Próbáld ki, hogy milyen egy igazi TV kamera, készíts felvételt, majd nézd vissza a "művedet". | KVK |
| "KVK-s" elektromos ügyességi játék | Tedd próbára magad, hogy milyen ügyes vagy, mennyire biztos a kezed, és milyen pontosan tudod követni a "KVK-t" ábrázoló alakzatot. | KVK |
| Napelemes integrált rendszer | Innovatív töltési megoldások megújuló energia segítségével | KVK |
| Inverz inga/egyensúlyozó robot bemutatása | | KVK |
| Egyszerűsített drónmodell | | KVK |
| Automata alkövető Lego robot | | KVK |
| e-sport pont | két kijelzőn rövid- max 5 perces- játékok (xbox, ps5) | NIK |
| VR Oculus Quest | valószínűleg az assasins creed játékkal | NIK |
| Cruzer robot | | NIK |
| Robot kutya | | NIK |
| Ez volt a divat! - Divat- és stílustörténeti kvíz | | RKK |
| Okos címkék a könyvek szolgálatában - OkosRejtvény | NFC címkék a könyvekben, okostelefonnal kell kiolvasni a feladott rejtvény megoldását. | RKK |
| Telefontok origami | https://www.youtube.com/watch?v=My9aUtssoeE | RKK |
| Próbababák | TTI munkák próbababákon 3 db | RKK |
| környezetmérnök kompetencia kvíz | online kvíz QRkóddal elérhető környezetmérnöki kompetenciákról | RKK |
| AR/VR eszközbemutató | | Science Park |
| Robottechnológiai bemutató | | Science Park |
| Dobot robot | | Science Park |
| Jenga | | YBL |