



NYEREMÉNYJÁTÉK SZABÁLYZAT 2023

E-SZÁMLA KAMPÁNY A DEBRECENI VÍZMŰ ZRT.-NÉL

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

- 1.1. Az „E-számla kampány” elnevezésű promóciós játék (a továbbiakban: *Játék*) szervezője a Debreceni Vízmű Zrt. (Székhely: 4025 Debrecen, Hatvan u. 12-14. szám) (a továbbiakban: *Szervező*).

2. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

- 2.1. A *Játék*ban kizárólag a *Szervező* szolgáltatási területén, hatályos közszolgáltatási szerződéssel rendelkező lakossági felhasználók, és 18. életévüket betöltött természetes személyek (a továbbiakban: *Játékos*) – kivéve a 3. pontban felsoroltak – az e-számla regisztrációt követően (a továbbiakban: *Játékos*) vehetnek részt a *Játék* időtartama alatt (4. pont).
- 2.2. A *Játék* promóciós játék. A *Játék* feltétele a Zafir Portálon (<https://zafirportal.hu/>) a felhasználói és az e-számla regisztráció elvégzése. Az e-számla regisztráció során a nyereményjátékban történő részvételi szándékát jelezni szükséges a check box megjelölésével. Amennyiben szándékát nem jelöli meg, úgy a nyereményjátékban nem vehet részt.
- 2.3. A Zafir Portálon elvégzett e-számla regisztrációról a *Játékos* visszaigazoló e-mailt kap.
- 2.4. A *Játékosok* a feltételek teljesülése esetén a 4. pontban meghatározott *Játék* időtartam alatti regisztráció esetén sorsoláson vesznek részt.
- 2.5. A *Játék*ban való részvétellel egyidejűleg elfogadják a jelen Nyereményjáték szabályzatban (a továbbiakban: *Játékszabályzat*) leírt valamennyi feltételt; abban az esetben pedig, ha a *Játékosok*at a jelen *Játékszabály* alapján nyertesként sorsolják ki (továbbiakban: *Nyertes*), úgy a *Nyertes* vállalja a *Szervező* által megjelölt helyen (Debrecen településen) a személyes nyeremény átvételét személyes okmányainak bemutatásával, fénykép készítésével együtt.
- 2.6. A *Játékos* több felhasználási hely e-számla regisztrációja esetén is egy *Játékos*nak számít.
- 2.7. A *Játékos* köteles a sorsolást követő 30 naptári napig a nyereményt átvenni. 30 napon túl a *Szervező* a nyereményt nem köteles megőrizni, annak átvételére a *Nyertes*nek további lehetősége nincs.
- 2.8. A *Játékosok* a *Játék* során megadott adataik útján kerülnek azonosításra, így az adatok esetleges változásaiból eredő, a *Szervező* érdekkörén kívül eső technikai problémákért a *Szervezőt* semmilyen felelősség nem terheli.
- 2.9. A *Szervező* a nem valós adatokat megadó résztvevőket automatikusan kizárja a *Játékból*.
- 2.10. A *Játék* időtartama alatt az e-számla igénylésével 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* 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* az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizár.
- 2.11. A *Játék*ban való részvétellel a *Játékos* tudomásul veszi, hogy a *Játékszabályzat*ban foglaltaknak való megfeleléssel kapcsolatosan a *Szervező* nyilatkozatot kérhet a



*Játékos*tól. A nyilatkozattétel megtagadása esetén a *Szervező* jogosult a nyereményt a tartalék *Nyertes* részére átadni.

- 2.12. A *Szervező* kizárólag azokat az e-számla regisztrációkat tekinti érvényesnek, amely e-számla igények eljutnak a *Szervező* számlázási rendszerébe, vagyis a Portálon történő regisztráció sikeres lesz. Érvénytelen regisztráció esetén a nyereményjátékban a *Játékos* nem vehet részt.

3. JÁTÉKBÓL VALÓ KIZÁRÁS:

A Promóciós *Játék* sorsolásában nem vehet részt a Debreceni Vízmű Zrt. vezető tisztségviselője, munkavállalója, alkalmazottja, stb. illetve hozzátartozója.

A Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (a továbbiakban: Ptk.) értelmében hozzátartozó:

- a közeli hozzátartozó,
- az élettárs,
- az egyeneságbeli rokon házastársa,
- a házastárs egyeneságbeli rokona és testvére,
- a testvér házastársa;

A Ptk. értelmében közeli hozzátartozó:

- a házastárs,
- az egyeneságbeli rokon,
- az örökbefogadott,
- a mostoha- és a nevelt gyermek,
- az örökbefogadó-, a mostoha- és a nevelőszülő,
- a testvér

A Promóciós *Játék* sorsolásában nem vehet részt továbbá az, aki a Játékot megelőző időszakban már regisztrált e-számlára, és regisztrációját 1 éven belül visszavonta, törölte.

4. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

- 4.1. A Játék 2023. március 01. napjának 00 óra 00 percétől kezdődik, és 2023. augusztus 31. napjáig 23 óra 59 percig tart.

5. A JÁTÉK MENETE, NYEREMÉNY, SORSOLÁS

- 5.1. A *Játék* során a *Játékos* feladata a *Játék* 4.1. pontban meghatározott időtartama alatt az e-számla regisztráció elvégzése, ezzel egyidőben a check boksx jelölő négyzet kipipálása, mely által megjelöli a Nyereményjátékban történő igényét, ezáltal a Nyereményjáték szabályzatot és az Adatkezelési tájékoztatót is elfogadja.

- 5.2. Játék nyereménye:

3 db vízforraló

3 db kapszulás kávéfőző

Főnyeremény

1 db Mosogatógép

(A promóciós játék során közölt képek illusztrációk.)

- 5.3. Nyeremény sorsolás időpontjai:

1. sorsolás Vízforraló - 2023.04.03.-án (2023.03.01-től 2023.04.03-ig regisztráltak között)
2. sorsolás Kapszulás kávéfőző 2023.05.02.-án (Az előző sorsolástól 2023.05.02-ig regisztráltak között)
3. sorsolás Vízforraló 2023.06.01.-én (Az előző sorsolástól 2023.06.01-ig regisztráltak között)
4. sorsolás Kapszulás kávéfőző 2023.07.03.-án (Az előző sorsolástól 2023.07.03-ig regisztráltak között)
5. sorsolás Vízforraló 2023.08.01.-án (Az előző sorsolástól 2023.08.01-ig regisztráltak között)



6. sorsolás Kapszulás kávéfőző 2023.09.01.-én (Az előző sorsolástól 2023.08.31-ig regisztráltak között)

Főnyeremény sorsolása: 2023.09.01.-én valamennyi 2023.03.01-től 2023.08.31.-ig regisztrált között

5.4. Nyeremény sorsolás helyszíne:

A sorsolás az 5.3 pontban megadott időpontokban a Debreceni Vízmű Zrt. Debrecen, Hatvan u. 12-14. szám alatti székhelyén, az erre kijelölt munkatársai jelenlétében történik.

5.5. A sorsolást megelőzően a Szervező összesíti az érvényes e-számla regisztrációkat, *Játékosokat*.

5.6. A sorsolás napján is érvényes e-számla regisztrációk alapján a játékosokat a *Szervező* számozza, a regisztráció dátuma alapján.

5.7. A sorsolás véletlenszám generátorral történik.

5.8. *Szervező* fenntartja magának a jogot, hogy az esetleges készlethiány esetén a nyereményt értékében és funkciójában hasonló termékre cserélje. A promóciós játékokban közölt képek illusztrációk.

5.9. A nyeremény készpénzre nem váltható, nem cserélhető más nyereményekre.

6. NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

6.1. A *Nyerteseket* a *Szervező* a *Játék*, a regisztráció során megadott e-mail címükre küldött elektronikus üzenetben (e-mailben) értesíti. A *Szervező* a *Nyertes Játékkal* folytatott egyeztetést követően adja át, megegyezés szerinti időpontban a nyereményt a *Nyertes* részére a *Szervező* által megjelölt helyen (Debrecen településen) személyesen.

7. EGYÉB KÖTELEZETTSÉGEK:

7.1. A Nyereményekhez tartozó adófizetési kötelezettséget a *Szervező* viseli. *Szervezőt* a Nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli.

8. ADATVÉDELEM, SZEMÉLYHEZ FŰZŐDŐ JOGOK

8.1. A *Játékban* résztvevők, tudomásul veszik, hogy *Szervező*, mint Adatkezelő és Adatfeldolgozó a megadott személyes adataikat a nyereményjátékban résztvevők részére készült adatkezelési tájékoztatóban foglaltak szerint kezeljék. Az adatkezelési tájékoztató a <https://www.debreceni-vizmu.hu/adatvedelem> illetve a <https://www.debreceni-vizmu.hu/ugyfelszolgalat/nyeremenyjatek> oldalon elérhető.

8.2. *Szervező*, mint Adatkezelő a *Nyertes Játékos* nevét, a települést a <https://www.debreceni-vizmu.hu/ugyfelszolgalat/nyeremenyjatek> weboldalon nyilvánosságra hozza az alábbi célból: *Nyertes Játékos* biztos tájékoztatása a nyereményéről, amellyel elkerülhető az, hogy a *Játékos* azért nem értesül a nyereményéről, mert a levelezőrendszere levélszemét (spam) vagy promóció, esetleg egyéb almappákba helyezi el az értesítést; részvételükkel minden tekintetben, kifejezetten elfogadják a *Játékszabályzat* minden rendelkezését.

9. VEGYES RENDELKEZÉSEK

9.1. A *Szervező* a Nyeremények tekintetében minőségi felelősséget nem vállal, a nyertes ilyen igényét jogszabályi keretek között a Nyeremény gyártójával, forgalmazójával szemben érvényesítheti. Amennyiben a *Nyertes* a Nyereményét határidőben nem veszi át, azt a továbbiakban a *Szervezőtől* vagy Forgalmazótól nem követelheti.



- 9.2. A Szervező kizárja a felelősségét minden, a weboldalt, a portált, illetve az azt működtető szervert ért külső támadások meghibásodásának esetére. Tehát amennyiben a weboldalt, portált illetve szervert vagy a kiszolgáló hálózatát ért támadás folytán a *Játékosok* téves rendszerüzeneteket kapnak Nyereményeiket, a nyertes/nem nyertes státuszukat, stb. illetően, úgy ezen esetekre a *Szervező* semminemű felelősséget nem vállal.
- 9.3. *Szervező* fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely *Játékos* részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált e-mail címek, illetve a *Játék* szellemével bármilyen módon összeférhetetlen vagy azt sértő magatartást tapasztal, vagy ennek megalapozott gyanúja felmerül, úgy a *Játékost* azonnali hatállyal kizárja a *Játékból*.
- 9.4. Ha a *Játékos* az e-számla regisztráció vagy a *Játék* jelzése közben bezárja a böngésző ablakot vagy, ha a kapcsolat (bármely okból) megszakad a kiszolgáló webhelyével, abban az esetben az adatok elvesztéséért a *Szervező* semmilyen felelősséget nem vállal.
- 9.5. *Szervező* kizárja a felelősségét a portálra rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a portál nem vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.
- 9.6. *Szervező* fenntartja a jogot, hogy a *Játékszabályzatot* indokolt esetben bármikor megváltoztassa. Az erre vonatkozó tájékoztatást a *Szervező* a *Játék* egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi weboldalán.