

A SPORT SZELET JÓ ENERGIÁK ELNEVEZÉSŰ NYEREMÉNYJÁTÉK RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

A Sport szelet Jó Energiák elnevezésű nyereményjáték (a "Játék") szervezője a Mondelez Europe Services GmbH Magyarországi Fióktelepe (székhely: 1117 Budapest, Neumann János utca 1. E. ép. IV. em), (továbbiakban "Szervező", „Adatkezelő”).

A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező által megbízott ügynökségek, a Mito Creative Zrt. (székhely: 1053 Budapest, Károlyi utca 9.) és a Consultix GmbH Germany (székhely: Wachtstrasse 17-24, 28195 Bremen, Germany) (továbbiakban "Lebonyolító") látja el.,

2. A JÁTÉKBAN TÖRTÉNŐ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

2.1. A Játék nyelve magyar. A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint érvényes hatósági személyazonosító okmánnyal rendelkező, 18. életévét betöltött, a jelen részvételi-, és játékszabályzatban (a „Játékszabályzat”) meghatározott kizárt személyek körébe nem eső, cselekvőképes, saját nevére szóló, magyarországi székhellyel és működési engedéllyel rendelkező pénzügyintézetnél vezetett forint bankszámlával rendelkező természetes személy (a „Játékos”) vehet részt, aki a Játék 3. pontban írt időtartama alatt

- ellátogat a www.sportszelet.hu vagy a sportszeletjoenergiak.hu weboldalra (a „**Weboldal**”) és
- megadja valós személyes adatait (teljes név, e-mail cím, telefonszám) (a „**Regisztráció**”), a megfelelő mező bejelölésével elfogadja a Játékszabályzatban írt valamennyi feltételt, és hozzájárul az adatainak a Játékkal összefüggő – a Játékszabályzatban írtak szerinti – kezeléséhez,
- vásárol egy vásárlás során, azaz egy blokkon vagy online vásárlás esetén egy számlán szereplően bármely **magyarországi üzletben**, kiskereskedelmi forgalmazás keretében kapható, 1 db (egy darab) **bármilyen Sport szelet terméket** (a „**Termék**”). A Játékban résztvevő termékek részletes listáját a 4. pont tartalmazza.
- A vásárlást/vásárlásokat követően meglátogatja a Weboldalt és feltölti a vásárlását igazoló blokkon (a „**Blokk**”) szereplő AP kódot (a „**Kód**”) vagy online vásárlás esetén a vásárlást igazoló számla sorsszámát, a vásárlás dátumát, időpontját, valamint a vásárlás helyét, amelyik bolthálózaton vásárolta a terméket.

Egy Játékos tetszőleges számú Pályázatot nyújthat be a Játékba. Egy Blokk egy Kódot tartalmaz, független a vásárolt Termékek számától, így egy Blokk egyetlen Pályázatként regisztrálható kizárólag.

2.2. A Játékban nem vehetnek részt:

- A Szervező és a Lebonyolító vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai
- Játék lebonyolításában részt vevő egyéb közvetlen közreműködők munkavállalói és vezető tisztségviselői
- mindezen személyek Ptk. 8:1. § (1) bek. 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói

- Nem természetes személyek (vállalkozások).

3. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

A Játék **2026. február 2. 10 óra 00 perc 00 másodperctől – 2026. március 2. 23 óra 59 perc 59 másodpercig** tart, a Nyereményjátékban kizárólag ezen időszak alatti AP-kód vagy online vásárlás esetén számla sorszám feltöltésekkel lehet részt venni, és kizárólag ezen időszak alatt lehet a Nyereményjátékban Pályázatot beküldeni.

A fenti időszak előtt és után, illetve nem vagy nem megfelelően beküldött pályázatok érvénytelennek tekintendők, nem vesznek részt a Játékban. A pályázatok beérkezési időpontjának meghatározásául a Játék szerverére történő beérkezési időpont az irányadó.

Amennyiben a Nyereményjáték technikai okokból később indul el, úgy ezért a Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli.

4. A JÁTÉKBAN RÉSZTVEVŐ TERMÉKEK

A Játékban kizárólag a Mondelez Hungária Kft. (székhely: 1117 Budapest, Neumann János utca 1. E. ép. IV. em., adószám: 10467158-2-44, cégjegyzékszám: 01-09-072280) által Magyarországon forgalmazott Sport szelet termékek vesznek részt.

A Játékban csak sértetlen, eredeti blokkal lehet részt venni, melyen a megvásárolt termékek pontosan meg vannak nevezve.

A játékban résztvevő termékek:

Sport szelet 31 g (harmincegy gramm)
Sport szelet 42 g (negyvenkettő gramm)
Sport szelet 51 g (ötvenegy gramm)
Sport Ziccer 36 g (harminchat gramm)
Sport Ziccer 49 g (negyvenkilenc gramm)
Sport Kapucíner 31 g (harmincegy gramm)
Sport Kókusz Duó 60 g (hatvan gramm)

5. A JÁTÉK MENETE

5.1. A Játék során a Játékos feladata, hogy a Játék 3. pontban meghatározott időtartama során vásároljon valamely magyarországi üzletben vagy webáruházban a Játékszabályzat 4. pontjában rögzített minimum 1 db (egy darab) Terméket, szintén a Játék 3. pontjában meghatározott időtartam során elvégezze a Regisztrációt, majd a Blokkon található AP kódot vagy online vásárlás esetén a számlán található számla sorszámát és a vásárlás időpontját, feltöltsse a Weboldalra. A Blokkon található AP kódot, azonos dátummal és idővel legfeljebb egyszer lehet feltölteni, minden további feltöltés vagy feltöltési kísérlet kizáráshoz vezet. A szervező fenntartja a jogot, hogy az eredeti blokkot is elkérje a játékosoktól bemutatásra.

5.2. A Játékos őrizze meg az összes Pályázatként feltöltött, a Termék vásárlását igazoló Blokkot, beleértve a nyertes Kódot tartalmazó Blokkot, a Játék teljes időtartama alatt, valamint a Játék lezárását követő 90 (kilencven) napig, legkésőbb 2026. május 31-ig sértetlenül, és jól olvasható módon, tekintettel arra, hogy a kieső nyertes helyére új nyertes léphet a sorsolást követően a Játékszabályzatban foglaltak szerint. Az egyes időszakok sorsolásain az adott időszak során beérkezett érvényes pályázatok vesznek részt.

5.3. A nyertesek kiválasztása sorsolás útján történik, a sorsolás részletes leírását jelen Játékszabályzat 8. pontja tartalmazza.

6. PÁLYÁZAT

6.1. Egy Játékos a fenti pontokban részletezettek szerinti vásárlásával a következő módon küldheti be Pályázatát a Játékra. A www.sportszelet.hu vagy a www.sportszeletjoenergiak.hu Weboldalon megadja az alábbi adatokat (továbbiakban: Regisztráció):

- teljes név: a Játékos személyi igazolványában jegyzett vezeté- és keresztnév,
- saját e-mail cím,
- Telefonszám
- Számlán szereplő sorszám vagy blokkon szereplő AP kód (a blokkon szereplő 9 jegyű kód (a blokk utolsó sora, A betű és utána 8 db számjegy))
- a vásárlás dátuma (hónap, nap),
- a vásárlás időpontja (óra, perc),
- a vásárlás helye (bolthálózat),
- a folyamat végén a Játékosnak el kell fogadnia jelen Játék Játékszabályzatát és Adatvédelmi szabályzatát

A Szervező fenntartja magának a jogot, hogy kizárja a rendszerből a többször, akár ugyanaz, akár más Versenyző által feltöltött, elektronikusan vagy más módon módosított blokkon szereplő kódokat.

6.2. A Pályázat érvénytelen, amennyiben az ugyanazon pénztárnál történő két vásárlás között nem telik el legalább 1 perc, azaz a vásárlásokat igazoló blokkokon szereplő időpont (óra, perc) minimum 1 perc különbséget kell, hogy mutasson (azok nem egyezhetnek meg).

6.3. A Játék szempontjából ugyanazon blokknak számít, ha azon azonos a kód, a vásárlás dátuma és időpontja (óra, perc). Amennyiben a Játékos olyan blokk vagy számla adatait (AP kód vagy sorszám, vásárlás dátuma és időpontja) adja meg, amely korábban már feltöltésre került, a rendszer automatikus hibaüzenetben értesíti, hogy ezek az adatok korábban már feltöltésre kerültek, a később feltölteni kívánt blokk már nem vehet részt a Játékban. Az 1 percen belül történt vásárlásokból eredő, azonos blokk adatokkal rendelkező blokkfeltöltéssel kapcsolatos reklamációt a Szervező és a Lebonyolító nem fogad el!

6.4. A Játékból kizárásra kerülnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve alatt csapatban vesznek részt a Játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással megnöveljék. Ilyen Játékosoknak minősülnek például, akik a nyeremények megszerzése érdekében összehangolják cselekményeiket és egy név alatt több személy teljesítményeit egyesítik, abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket.

6.5. Lebonyolító fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely Játékos részéről bármilyen (számítógépes) manipulációt, tömegesen generált e-mail címet, 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. Lebonyolító szükség esetén IP cím vizsgálatot indíthat a számítógépes manipuláció gyanújának felderítése céljából, a vizsgált adatok a Játék végeztével és az Adatfeldolgozói határidő lejártával törlésre kerülnek.

6.6. Minden Játékos köteles a Játék végét követő 90 (kilencven) napig, legkésőbb 2026. május 31-ig sértetlenül, és jól olvasható módon **megőrizni – az összes Pályázatként benyújtott - 4. pontban meghatározott Termék vásárlását igazoló**, vásárlási időpontot (dátum, óra, perc) **tartalmazó tételes Blokkot vagy online vásárlás esetén számlát**, tekintettel arra, hogy a nyerteseket a nyereményjátékot követően sorsoljuk ki. Nyertes Pályázat esetén a Lebonyolító részére a nyertes Játékos köteles e-mailen (szkennelve, fotózva) megküldeni a nyertes Pályázathoz tartozó Blokkot – Lebonyolító erre irányuló

kérése esetén, pedig az összes Pályázként benyújtott Blokkot - a 6. pontban foglaltak szerint, amely a nyeremény átvételének előfeltétele. Játékos nyertesként történő kisorsolása esetén

6.7. A Lebonyolító kizárólag azokat a Blokkokat fogadja el, amelyeken a vásárolt, 4. pontban megjelölt Termék egyértelműen beazonosítható módon feltüntetésre került, továbbá a Blokkon feltüntetett vásárlás időpontja a 3. pontban megjelölt időtartam alá esik.

6.8. Amennyiben a blokkon a Termék megnevezés helyett „gyűjtő” megnevezés szerepel, akkor a blokkot nem áll módunkban elfogadni.

6.9. Amennyiben a Játékos nem tudja bemutatni a Pályázként feltöltött nyertes Kódot tartalmazó Blokkot – Lebonyolító erre irányuló kérése esetén pedig a Pályázként benyújtott összes Blokkot -, úgy Lebonyolító a Játékost kizárja a Játékból.

6.10. Azok a Pályázatok, amelyek a Játékszabályzatban leírt alaki és tartalmi előírásoknak nem felelnek meg, a Játékból automatikusan kizárásra, míg az érvényes Pályázatok számítógépes rögzítésre kerülnek.

6.11. A Lebonyolító a nem valós adatokat megadó résztvevőket kizárja a Játékból.

6.12. Egy Játékos, csak egy e-mail címmel vehet részt a Játékban: kizárólag egy e-mail címmel regisztrálhat, és kizárólag arról az e-mail címről jogosult Pályázatot feltölteni. Azon Játékost, aki az e-mail címre vonatkozó jelen szabályt megszegi, Lebonyolító kizárja a Játékból.

6.13. Lebonyolító kizárólag azokat a Pályázatok tekinteti érvényesnek, amelyeket a Játékosok saját adataik megadásával küldenek be a Játékba. Amennyiben a Játékos nem saját e-mail címet vagy telefonszámot vesz igénybe, a Játékkal kapcsolatos, e-mail fiók vagy telefonszám használat jogosultságából fakadó vitákkal kapcsolatban Szervező, valamint Lebonyolító mindennemű felelősségét kizárja.

6.14. 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 illetve 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 a Lebonyolító az e bekezdésben írtakból fakadó minden felelősségét kizárja.

6.15. A Pályázatok a Játékszabályzat feltételeinek teljesítése végett a Szervező és Lebonyolító megvizsgálhatja, és amennyiben azok, illetve az azt beküldő Játékos bármely okból nem felel meg a Játékszabályzat feltételeinek, úgy az érintett Játékost a Játékból kizárja.

7. SORSOLÁS

A sorsoláson csak az érvényes Pályázatok vesznek részt.

7.1. Nyerő időpontok sorsolása:

A Szervező a Játék időtartamára, összesen 29 db napi nyereményekhez tartozó, véletlenszerűen kiválasztott nyerő időpontot, határoz meg másodpercnyi pontossággal. A kisorsolt időpont eloszlása az adott napon vagy héten belül véletlenszerű. A nyerő időpontok (másodperc pontossággal) kisorsolása véletlenszám-generáló számítógépes sorsoló program útján történik, a Játék kezdete előtt, 2026. január hó 27-én. 15:00 órakor sorsolási bizottság jelenlétében a Lebonyolító (Mito Creative Zrt.) székhelyén (1053 Budapest, Károlyi utca 9.). A sorsolás nem nyilvános, a nyerő időpontok bizottság által hitelesített

dokumentumban kerülnek rögzítésre, azokat csak a Lebonyolító azon munkatársai ismerhetik meg előzetesen, akiknek erre a Játék előkészítéséhez feltétlenül szüksége van, szigorú titoktartás mellett és csak a szükséges mértékig, mindenki más, különösen a Játékban résztvevők számára titkosak.

Az adott időpontban, vagy ha ilyen nincs, akkor a nyerő időpont utáni legközelebbi időpontban beküldött első érvényes Pályázat minősül nyertesnek, a beküldést végrehajtó Játékos nyeri meg az adott nyereményt. Kivételt képez, ha az utolsó nyerő időpont(ok) után nem érkezne Pályázat, akkor és csak akkor az utolsó nyerő időpontot közvetlenül megelőző legközelebbi időpontban beküldött érvényes Pályázatot tekinti a Szervező nyertesnek, kivéve, ha ez a Pályázat már egy korábbi nyerő időpont kapcsán is nyertesnek minősült. Utóbbi esetben a sorrendben következő legközelebbi időpontban beküldött érvényes Pályázatot tekinti a Szervező nyertesnek. A Pályázat beérkezési időpontját illetően a Játék szervere által rögzített időpont az irányadó. Egy Pályázat akkor tekinthető beérkezettnek, ha azt a Játék rendszerének adatbázisában rögzítették. Egy Pályázat minden esetben csak egy nyerő időpont tekintetében kerül figyelembevételre, abban az esetben is, ha több nyerő időpont tekintetében is a legközelebbi időpontban kerül beküldésre.

Az egy időpontban (századmásodperc pontossággal) beérkező Pályázatok között a rendszer állítja fel automatikusan a nyertes sorrendet, az a Játékos lesz a nyertes, akinek a Pályázatát a számítógépes szerver sorrendben elsőként dolgozza fel.

Tartaléknyertes az előre meghatározott nyerő időpont esetében, a nyerő időpont után - az 2. pontban foglalt feltételeknek megfelelő - soron következő érvényes Pályázatot beküldő Játékos. Kivételt képez, ha az utolsó nyerő időpont után nem érkezett Pályázat, az utolsó nyerő időpontot közvetlenül megelőző időpontban beküldött érvényes Pályázat tulajdonosa pedig a Játékszabályzat alapján mégsem válhat nyertessé: ebben az esetben a sorrendben következő, legközelebbi megelőző időpontban beküldött érvényes Pályázatot tekinti a Szervező tartalék nyertesnek. Nem minősülhet tartalék nyertesnek az a Pályázat, amely már egy korábbi nyerő időpont kapcsán is nyertesnek minősült. Utóbbi esetben a sorrendben következő legközelebbi időpontban beküldött érvényes Pályázatot tekinti a Szervező tartalék nyertesnek. A tartaléknyertes akkor válik jogosulttá a nyereményre, ha az eredeti nyertes, illetve az őt megelőző tartaléknyertes Játékos(ok) a jelen szabályzatban leírt bármely alaki vagy személyi feltételnek nem felel(nek) meg, a megadott e-mail címen nem elérhető(ek), jogosultságát/jogosultságukat nem igazolja/igazolják vagy egyéb, jelen Játékszabályzatba foglalt okból kizárásra kerül(nek).

7.2. Extra nyeremény sorsolása

A Szervező a Játék időtartama alatt beküldött, kizárólag a Coop áruházakban történő vásárlás után kapott blokkon szereplő AP kód alapú Pályázatokból 1 extra nyeremény nyertest és sorrendben 5 extra nyeremény tartalék nyertest sorsol a játék lezárását követően, 2026. március 5. 13:00 órakor sorsolási bizottság jelenlétében az Mito Creative Zrt. székhelyén (1053 Budapest, Károlyi utca 9.). A sorsolás nem nyilvános, az extra nyeremény nyertesei és a tartalék nyertesek bizottság által hitelesített dokumentumban kerülnek rögzítésre. Az extra nyereményért minden olyan Pályázat versenyez, ami Coop-ban történő vásárlást igazol, függetlenül a rendes nyeremények sorsolásán történő esetleges nyertesség tényétől.

8. NYEREMÉNYEK

Szervező a Játék teljes időtartama alatt naponta 1 db napi nyereményt, azaz összesen 29 db napi nyereményt sorsol ki.

Napi nyeremény

A Játék időtartama során minden 7.1. pont szerinti nyerő időpontban 1 db (egy darab) Napi Nyeremény kerül kiosztásra. A megnyerhető Napi Nyeremény:

- **napi 1 darab nettó 150.000,- Ft (százötvenezer forint) értékű pénznyeremény**

Extra nyeremény

Szervező 1 db extra nyertest és sorrendben 5 tartalék nyertest sorsol ki a Játék teljes időtartama alatt beküldött pályázatok közül, amennyiben a Pályázatokhoz kötődő vásárlások a Coop áruházláncban történtek.

Szervező a Játék teljes időtartama beérkezett Pályázatokból, a játék végén az alábbi extra nyereményt sorsolja ki:

- **1 db nettó 1.000.000,- Ft (egymillió forint) értékű pénznyeremény**

9. NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

9.1. Értesítések:

- a nyertes Játékost, Lebonyolító a Regisztráció során megadott e-mail címre küldött elektronikus üzenetben (e-mailben) értesíti a nyertesség megállapítását követő 2 munkanapon belül („Értesítés”)
- a nyertesek nevét Lebonyolító (a nyertesek fül alatt) a nyertesség megállapítását követő 3 héten belül közzéteszi a Weboldalon (vezetéknév kezdőbetűje és keresztnév - (a játékos beleegyezése esetén teljes név), nyertesség ténye);

9.2. A nyertes Játékos a sportpromo@mito.hu e-mail címen köteles az Értesítés kézhezvételét követő 5 (öt) munkanapon belül visszaigazolni az Értesítést., illetve megadni a szükséges adatokat (blokk vagy számla fotója, bankszámlaszám)

Lebonyolító továbbá jogosult bekérni fényképes igazolványának képét is a Játékostól, a Játék szellemével bármilyen módon összeférhetetlen vagy azt sértő magatartás kiszűrése céljából összhangban a jelen szabályzat 11. pontjában foglalt adatvédelmi rendelkezésekkel.

Amennyiben a nyertes a fenti határidőn belül az Értesítést nem igazolja vissza, vagy a kért adatokat nem, vagy hibásan adja meg, vagy nem küldi el a nyertes Kódot tartalmazó blokkot vagy számlát fotózva vagy szkennelve, úgy a nyertes Játékos Pályázata minden további értesítés nélkül, automatikusan kizárásra kerül, és Lebonyolító a sorrendben következő pótnyertest nevezi ki nyertesnek.

A fenti időtartam vonatkozásában a küldemény e-mail címre érkezése irányadó, nem annak feladási dátuma. Lebonyolító bármilyen okból kifolyólag jogosult a nyertes Játékostól a nyertes Játékos által feltöltött összes Pályázathoz tartozó csomagolást postai úton bekérni a Játék lezárását követő 90 (kilencven) napig. Amennyiben a Játékos nem tudja beküldeni a Pályázatként feltöltött csomagoláskódot tartalmazó csomagolást, akkor elesik a Nyereményétől és az a sorrendben következő pótnyertesre száll át.

9.3. A Nyeremények a nyertesek részére magyar forintban, Magyarországon vezetett bankszámlájukra történő átutalással kerülnek kifizetésre. A Nyeremény a Résztevő szükséges adatainak megadása és a bankszámlára vonatkozó nyilatkozat megküldése után, a Játék lezárását követő 90 napon belül, de legkésőbb 2026. május 31-ig a megadott bankszámlára történő banki átutalással kerül kifizetésre.

9.4. A nyertes Játékos köteles a Nyeremények átvétele tekintetében a Lebonyolítóval együttműködni, továbbá a Nyeremény átvétele előtt köteles igazolni, hogy 18. életévét betöltötte. Ha ezen együttműködési kötelezettségének a nyertes Játékos nem tesz eleget, és így a Nyeremény átadása

meghiúsul, úgy ezen körülmény a Szervező vagy Lebonyolító terhére nem róható fel. Lebonyolító a kizárást követően a Nyeremény átvételére újabb lehetőséget nem tud biztosítani.

9.5. Lebonyolító kizárja a Játékból azt a Pályázatot, amelyre nézve az azt beküldő Játékos részére a Nyereményt azért nem lehet átadni, mert a Pályázatán vagy az Értesítés visszaigazolásában feltüntetett személyes adatok nem valósak, hiányosak vagy tévesek, vagy a Pályázatot beküldő Játékos egyéb okból nem felel meg a Játékszabályzatban írt személyi feltételeknek. A Játékos téves adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt és a Lebonyolítót semmilyen felelősség nem terheli.

9.6. Nyertesek közzététele a Weboldalon:

A Weboldalon előzetes hozzájárulást követően a nyertesek nevét teszi közzé a Lebonyolító, akik nyertessége ténylegesen megállapításra került. A megállapítást követően 3 héten belül Lebonyolító előzetes hozzájárulást követően közzéteszi a validált nyertesek listáját (teljes név) a Weboldal „Nyertesek” füle alatt.

10. ADÓZÁS

A Nyereményekhez tartozó esetleges adófizetési kötelezettséget a Szervező viseli. Szervezőt a Nyeremények fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli. A Nyertesek az adófizetési kötelezettség teljesítéséhez kötelesek az ahhoz szükséges személyes adataik megadására.

11. ADATVÉDELEM, SZEMÉLYHEZ FÚZÓDÓ JOGOK

Kezelt személyes adatok köre	Adatkezelés jogalapja	Adatkezelés célja	Adatkezelés időtartama	Adattovábbítás címzettje	Adatfeldolgozás

Minden Játékos esetében: Vezetéknév, keresztnév, email cím, telefonszám	Az adatkezelésre 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 szóló, 2016. április 27-i 2016/679/EU európai parlament és tanácsi rendelet („GDPR”) 6. cikke (1) bekezdésének a) alapján kerül sor, azaz az adatkezelés a Játékos hozzájárulásán alapul. Az érintetti hozzájárulása	A Játékra való regisztráció és a Játékban való részvétel érdekében.	Az eredményhirdetést követően 90 napig vagy a Játékos hozzájárulásának visszavonásáig. A Játékos bármikor kérheti az adatai törlését a 7.3 pontban megadott elérhetőségeken, de ez nem érinti az azt megelőző jogszerű adatkezelést. Adatkezelő a beérkezett panaszok tekintetében felmerülő személyes adatokat a játék befejező dátumát követő 1 évig, őrzi meg minőségellenőrzés-pa	- -	Mito Creative Zrt. és Consultix GmbH Germany nyereményjáték lebonyolítója.
--	--	---	--	-------------------	--

	s bármikor visszavonh ató a sportpromo @mito.hu e-mail címre címezett kérelemmel . Az érintetti hozzájárulá s visszavoná sa nem érinti a hozzájárulá son alapuló, az érintetti hozzájárulá s visszavoná sa előtti adatkezelé s jogszerűsé gét.		naszkezelé s céljával.		
--	---	--	---------------------------	--	--

Nyertesek esetében: Bankszámla szám, adószám, születési idő	GDPR 6. cikk (1) bekezdés b) pontja alapján kerül sor, azaz az adatkezelés a személyes adatok olyan (ajándékozási) szerződés teljesítéséhez szükségesek, amelyben az érintett az egyik fél.	A Nyertes Játékos Nyereményének kézbesítése és annak igazolása, valamint a nyereményből eredő esetleges jogviták rendezése érdekében. A Játékos életkorának igazolása annak érdekében, hogy a Játékban részt vehessen (a Játékban kizárólag 18. életévét betöltött Játékosok vehetnek részt)	A Nyeremény átadását követő 5 év elteltével törlésre kerül. A kézbesítés igazolására szolgáló dokumentum a számvitelről szóló 2000. évi C. törvény 169. §-a értelmében legfeljebb a Játék lezárulását követő 8 év elteltéig megőrzésre kerül.	-	Mito Creative Zrt. Cím: 1053 Budapest, Károlyi utca 9. 4. emelet: nyereményjáték lebonyolítása. ...
--	--	--	---	---	--

Nyertesek esetében:	GDPR 6. cikk (1) bekezdés b) pontja alapján kerül sor, azaz az adatkezelés a személyes adatok olyan (ajándékozási) szerződés teljesítéséhez szükségesek, amelyben az érintett az egyik fél.	A Játékos életkorán ak igazolás a annak érdekében, hogy a Játékban részt vehessen (a Játékban kizárólag 18. életévét betöltött Játékosok vehetnek részt)	A Nyeremény átadását követő 5 év elteltével törlésre kerül.	-	Mito Creative Zrt. Cím: 1053 Budapest, Károlyi utca 9. 4. emelet: nyereményjáték lebonyolítása. Mixpakk Kft. (1118 Budapest, Kaptárkő utca 11. 9. em. 35.)
----------------------------	---	---	---	---	--

A Játékosnak továbbá kötelező a regisztráció során megadni, hogy mely kiskereskedelmi láncban vásárolta meg a terméket, amely információ anonim módon statisztikai céllal kerül felhasználásra.

11.1. A jelen Játékban történő részvétellel kapcsolatos adatszolgáltatás önkéntes a Játékos szabadon adott hozzájárulásán alapul. A Játékos bármikor kérheti az adatai törlését a 7.3 pontban megadott elérhetőségeken, de ez nem érinti az azt megelőző jogszerű adatkezelést.

11.2. Adattovábbítás és adatok megismerése:

A nyertes Játékosok tekintetében adattovábbítás:

Teljes név: K&H Bank Zrt. (1095 Budapest, Lechner Ödön fasor 9.; telefonos ügyfélszolgálat: +36 1 335 3355) adatkezelő felé a Nyeremény átutalása céljából.

A személyes adatokat a Szervező, mint Adatkezelő, a Lebonyolító, mint Adatfeldolgozó, – teljes név, bankszámlaszám és a nyeremény összege tekintetében - a K&H Bank Zrt., mint adatkezelő, - a teljes név és a nyertesség ténye tekintetében - a www.milkapromo.hu oldalát látogató felhasználók ismerik meg.

11.3. Szervező szavatolja, hogy az adatkezelés mindenben a hatályos jogszabályi rendelkezések megtartásával történik, Adatkezelő és Adatfeldolgozó az adatkezelés során a vonatkozó jogszabályi előírások betartásával járnak el.

11.4. A Szervező, mint Adatkezelő bármikor lehetőséget biztosít a Játékosnak arra, hogy tájékoztatást kérjen személyes adatai kezeléséről, kérje azok törlését, helyesbítését az alábbi címeken: Mondelez Europe Services GmbH Magyarországi Fióktelepe (székhely: 1117 Budapest, Neumann János utca 1. E. ép. IV. em.) illetve a Mito Creative Zrt., postai cím: 1053 Budapest, Károlyi utca 9. címén, vagy a

milkapromo@mito.hu e-mail címen. Ezen kívül a Játékost megilleti a kezelt adatokra vonatkozó adatkezelés korlátozásának joga is. A Játékos a tájékoztatáshoz, adatainak törléséhez, helyesbítéséhez és a kezelt adatokra vonatkozó adatkezelés korlátozásához való jogát a vonatkozó jogszabályi rendelkezések szerint gyakorolhatja. A Játékos az adatkezeléssel összefüggő panaszok, illetve jogainak megsértése esetén jogosult a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóság vizsgálatát kezdeményezni, illetve bírósághoz fordulni:

- Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóságnál (cím: 1055 Budapest, Falk Miksa utca 9-11.; postai cím: 1363 Budapest, Pf.: 9.; e-mail: ugyfelszolgalat@naih.hu; URL: <http://naih.hu>; telefon: +36 (1) 391 1400; fax: +36 (1) 391 1410; koordináták: É 47°30'36.8"; K 19°02'54.2")
- Bírósághoz fordulás esetén a Játékos a Polgári Perrendtartásról szóló 2016. évi CXXX. tv. illetékesség és hatáskör szabályai szerint a per tárgyától és a pertárgyértéktől függően az alperes székhelye szerinti törvényszékhez vagy járásbírósághoz/kerületi bírósághoz fordulhat, illetve az Infotv. 23.§ (3) bek. alapján az Érintett – választása szerint – a lakóhelye vagy tartózkodási helye szerint illetékes törvényszék előtt jogosult a pert megindítani.

11.5. Játékosok adatkezeléssel kapcsolatos jogai:

- Hozzáférés (tájékoztatás): a Játékos jogosult arra, hogy tájékoztatást kérjen, a vele kapcsolatosan folytatott adatkezelésről, annak céljáról, a kezelt adatokról, kezelt adatok esetleges továbbításáról, adatkezelés idejéről, a Játékos jogairól, az adatkezeléssel szembeni jogorvoslati lehetőségről, az adatok forrásáról, történik-e harmadik ország vagy nemzetközi szervezet részére adattovábbítás és kérheti az adatai másolatát is.
- Helyesbítés: a Játékos kérheti a helytelen adatainak a helyesbítését.
- Törlés (illetve elfeledtetés): a Játékos kérheti adatainak törlését, ha már nincs szükség rájuk abból a célból, amelyből azokat gyűjtötték, a Játékos visszavonja a hozzájárulását, tiltakozik az adatkezelés ellen, illetve jogellenes adatkezelés esetén. Az elfeledtetéshez való jog a nyilvánosságra hozott adatok törlésével kapcsolatos Adatkezelői intézkedést jelenti.
- Korlátozás: korlátozás esetén a tároláson kívül csak a Játékos hozzájárulásával vagy jogi igények előterjesztéséhez, védelméhez, vagy fontos közérdekből lehet kezelni az adatokat. A korlátozással érintett adatok a korlátozás ideje alatt nem kerülnek törlésre. Adatkezelés korlátozásának tipikus esetei: korlátozás arra az időre, amíg helyesbítési kérelmet, vagy Adatkezelő, illetve harmadik személy jogos érdekében történő adatkezelés esetén (ilyen adatkezelést Adatkezelő nem folytat a Játék során) a Játékos általi adatkezelés elleni tiltakozás iránti kérelmet Adatkezelő elbírálja, teljesíti; olyan adatkezelés esetén, ami ugyan jogellenes, de a Játékos nem szeretné az adatok törlését; Adatkezelőnek nincs már szüksége az adatokra azon célból, amiből gyűjtötte, de a Játékosnak jogi igényének előterjesztése, érvényesítése, védelme miatt szüksége van rá.
- Adathordozhatóság: a Játékos hozzájárulása alapján automatizált módon (gépi) kezelt adatok tekintetében kérhető az adatok adatkezelők közötti közvetlen továbbítása, illetve a Játékos részére történő kiadása.

11.6. Az Adatkezelő gondoskodik a Játékosok személyes adatainak biztonságáról és megteszi azokat a technikai és szervezési intézkedéseket, valamint kialakítja azokat az eljárási szabályokat, amelyek a Játékosok Személyes Adatai megfelelő védelmének biztosításához szükségesek. Az Adatkezelő a személyes adatokat bizalmasan kezeli. Az adatkezelés alapelvei összhangban vannak az adatvédelemmel kapcsolatos hatályos jogszabályokkal, különösen az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény (Infotv.), és az információs önrendelkezési jognak és az adatbiztonság követelményeinek érvényesülését az Európai Parlament és a Tanács (EU) a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK rendelet hatályon kívül helyezéséről szóló 2016/679 rendelete (2016. április 27.) (GDPR) rendelkezéseivel.

11.7. Az adatszolgáltatás elmaradásának következménye, hogy a Játékos a Játékban nem tud részt venni. A Játékos tudomásul veszi, hogy a Játékból való kizáráshoz vezet, ha a Játék lebonyolításához szükséges adatok törlését a Nyeremény átadása előtt kérelmezi, a Nyeremény kézbesítése, átadása az adatok kezelése nélkül lehetetlen.

12. VEGYES RENDELKEZÉSEK

12.1. A hirdetésekben a nyeremények képei csak illusztrációk. A Játék kommunikációs anyagaiban esetlegesen előforduló nyomtatási/elírási hibákért sem a Szervező, sem a Lebonyolító, sem alvállalkozóik nem vállalnak felelősséget.

12.2. A Pályázatok hiányosságának/hibájának (pl. névelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése stb.) okán, illetve egyébként a Szervező, Lebonyolító érdekkörén kívül eső okból történő Nyeremények kézbesítésének elmaradásáért, lehetetlenüléseért vagy késedelméért, ill. a kézbesítés során keletkezett károkért sem a Szervező, sem a Lebonyolító semmilyen felelősséget nem vállal.

12.3. Amennyiben a nyertes a Nyereményét határidőben nem veszi át, azt a továbbiakban a Szervezőtől, Lebonyolítótól nem követelheti.

12.4. A Szervező, illetve a Lebonyolító kizárja a felelősségét minden, a Weboldalt, illetve az azt működtető szervert ért külső, ún. SQL támadások, illetve a telefonhálózatot ért támadások, meghibásodás estére. Tehát amennyiben a Weboldalt, illetve szervert vagy a kiszolgáló hálózatot ért támadás folytán a Játékosok téves rendszerüzeneteket kapnak Nyereményeiket, a nyertes/nem nyertes státuszukat, stb. illetően, úgy ezen esetekre a Szervező, illetve a Lebonyolító semminemű felelősséget nem vállal.

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

12.6. Szervező, illetve Lebonyolító kizárja a felelősségét a Weboldal rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, amely időtartam alatt a honlap nem vagy korlátozottan használható, ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.

12.7. Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játékszabályzatot indokolt – de indokolási kötelezettség nélkül – esetben bármikor akár egészben, vagy részben megváltoztassa. Az erre vonatkozó tájékoztatást a Szervező a Játék egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi Weboldalon. A Szervező valamennyi, a Játékkal kapcsolatban hozott döntése végleges, azokkal szemben fellebbezés, egyéb jogorvoslat, kártérítési vagy egyéb igény, vagy más egyéb jogi út kizárva.

12.8. Jelen Játékszabályzatra a magyar jogszabályok az irányadók és a Játékban való részvétellel kapcsolatosan kialakuló jogviták kizárólagosan a magyar bíróságok joghatósága alá tartoznak.

Budapest, 2026.02.02.

Mondelez Europe Services GmbH Magyarországi Fióktelepe

Szervező