

## 1. § Általános rendelkezések

1. A Versenyszabályzat meghatározza a „GOOD GAME képzési játék” (a továbbiakban: Verseny) lebonyolításának a feltételeit.
2. A Verseny szervezője a Goodyear Polska Sp. z o.o., székhelye Warszawa (02-255), ul. Krakowiaków 46, (a továbbiakban: Szervező).
3. A Verseny koordinátora az MPL Verbum S.A., székhelye: Poznań (61-626), ul. A. Szelągowska 45A, a Poznani Kerületi Bíróság - Poznan Nowe Miasto és Wilda, VIII. Kereskedelmi Főosztálya által vezetett vállalkozások cégjegyzékében 0000372990 szám (KRS) alatt került bejegyzésre, adószáma (NIP): 7781226405, statisztikai száma (Regon): 630922602, az alaptőke teljes összege: 244 444,40 PLN be lett fizetve, (a továbbiakban: Koordinátor).
4. A versenyt a Lengyel Köztársaságban, a Szlovák Köztársaságban, a Cseh Köztársaságban és Magyarországon, Horvátországban, Romániában, Bulgáriában, Szerbiában, Szlovéniában, Bosznia és Hercegovinában rendezik 2025.09.08-tól 2025.10.03-ig.  
a Versenyszabályzatban meghatározott érzelemelemekkel, és a Szervező indoklás nélkül bármikor visszavonhatja.
5. A „GOOD GAME képzési játék” egy tudományos Verseny, amelynek a lebonyolításával a Szervezőt bízta meg a Szponzor, és amelynek a célja:
  - a. a termékek és folyamatok szakmai ismereteinek népszerűsítése a gépjármű gumiabroncsok technológiája, üzemeltetése és értékesítése területén,
  - b. a Részvevők tudásának az értékelése a gépjármű gumiabroncsok technológiája, üzemeltetése és értékesítése területén,
  - c. azoknak a személyeknek a kiválasztása a Részvevők közül, akik a gépjármű gumiabroncsok technológiája, üzemeltetése és értékesítése területén a legjobb folyamat és termékismerettel rendelkeznek, valamint a fent említett kérdések ismeretét és a Versenyben való részvételt igazoló Bizonyítványok odaítélése azoknak a Részvevőknek, akik ezen Versenyszabályzat feltételeinek megfelelnek.
6. A Szervező az 1964. április 23-i törvény 919. cikke, Polgári Törvénykönyv (Jogi Közlöny 2019. 1145. tétel, módosítás) értelmében garantálja a díjakat és azok költségeit fedezi.
7. A Versenyre vonatkozó üzeneteket a Koordinátor info@good-game.biz címére lehet elküldeni.
8. A Versenyszabályzat ingyenesen hozzáférhető a Szervező üzletkötőinél, a Szervező és a Koordinátor székhelyén, valamint a Versenybe történő regisztrációt követően a www.good-game.biz címen található honlapra való bejelentkezés után, ahonnan le lehet tölteni és ki lehet nyomtatni, valamint a GOOD GAME Mobilalkalmazásban. A Versenyszabályzatot postai úton is be lehet szerezni, ehhez küldeni kell a Koordinátornak a Versenyszabályzatban megadott címére egy

bélyeggel ellátott válaszbortéket.

## **2. § A Versenyben való részvétel szabályai**

1. A Verseny résztvevői nagykorú (18+) természetes személyek lehetnek, akik munkaszerződés vagy más polgári jogi szerződés alapján személygépkocsi gumibroncs értékesítéssel és/vagy szervizeléssel foglalkoznak, akik a Verseny teljes időtartama alatt személygépkocsi-gumibroncs értékesítés, szerelés és szervizelés területén gazdasági tevékenységet folytató intézmények alkalmazottai maradnak (a továbbiakban: Résztvevők).

2. A Versenyhez való csatlakozás előfeltétele a megfelelő regisztráció a [www.good-game.biz](http://www.good-game.biz) honlapon vagy a „GOOD GAME” Mobilalkalmazáson keresztül.

3. Egy intézmény alkalmazottai közül többen is indulhatnak Résztvevőként a Versenyben, mindegyikük önállóan és független Résztvevőként, és a 4. § rendelkezéseivel összhangban gyűjthetik a lehetséges Pontokat a Versenyben a Saját Fiókjában, a Versenyszabályzat 4. § 4. pontjában foglaltaknak megfelelően.

4. A Szervező vagy a Szponzor alkalmazottai, valamint a Szervező vagy a Szponzor alkalmazottainak a családtagjai részt vehetnek a Versenyben, ám nincs joguk megjelenni a Rangsorban, valamint nem kaphatnak Bizonyítványokat és Díjakat.

5. A Résztvevő, a Versenyszabályzat 3. §-a értelmében, attól a pillanatától kezdve jogosult a Verseny Résztvevője státuszra, amint beregisztrál a Versenybe.

6. A Versenyben való részvétel önkéntes. A Versenybe való belépés vagy a Verseny elhagyása a Verseny időtartama alatt bármikor lehetséges. A Verseny elhagyására vonatkozó nyilatkozatot írásban kell megküldeni a Koordinátor címére vagy az [info@good-game.biz](mailto:info@good-game.biz) e-mail címre. A Verseny elhagyásának időpontjaként a Résztvevő által az előző mondatban megadott módon benyújtott lemondási nyilatkozata kézhezvételének a pillanatát kell tekinteni.

7. A Versenyen elhagyása esetén a Résztvevő Saját Fiókjában felhalmozott Pontok elvesznek (törölődnek), elveszik a Résztvevői státusza valamint a Bizonyítvány és a Díjak megszerzéséhez való joga. A Versenybe történő újbóli regisztrálás esetén a Résztvevő nem kapja vissza azokat a Pontokat, amelyeket a lemondás időpontja előtt felhalmozott a Saját Fiókjában, nem szerzi vissza a Versenystátuszát, és nem válik jogosulttá sem a Bizonyítványra sem pedig a Díjakra, amelyekre a Résztvevő a Versenyben való részvételtől való lemondás időpontja előtt megszerezte a jogát, de a lemondás következtében elveszítette azokat.

8. A Szervező vagy a Koordinátor, a kizárás okának megindoklásával, kizárhatja a Résztvevőt a Versenyből. A Versenyből való azonnali hatállyal történő kizárás okai a következők lehetnek:

a. a Szervező vagy a Koordinátor megállapítja, hogy a Résztvevő nem teljesíti a Versenyben való részvételnek a Versenyszabályzat 2. § 1. és 2. bekezdésében

említettek feltételeit, vagy a Versenyszabályzat 2. § 4. bekezdésében meghatározottakat negatív módon teljesíti;

b. a Résztevő cselekedetei nem felelnek meg a jogszabályokban vagy a Versenyszabályzatban leírtaknak.

9. A fenti 8. bekezdésben említett kizárás attól a pillanattól lép hatályba, amikor a Szervező nyilatkozatot tesz a Résztevő felé a Versenyből való kizárásáról. Az előző mondatban említett nyilatkozatot a Szervező elektronikus formában küldi el a Résztevő Saját Fiókjába. A Résztevő, a Versenyből való kizárása esetén, elveszíti a Saját Fiókjában felhalmozott Pontokat, elveszíti a Versenyben szerzett Státuszához, a Bizonyítványhoz és a Díjakhoz való jogát.

10. A Verseny működésével vagy az abban való részvétellel kapcsolatos minden észrevételt, kérdést, fenntartást vagy reklamációt a Résztevőknek írásban kell elküldeniük a Koordinátor címére: MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 45a, 61-626 Poznań, vagy az info@good-game.biz e-mail címre.

### **3. § Regisztrálás a Versenybe**

1. A Versenybe történő regisztráláshoz a Résztevőnek hibátlanul ki kell töltenie a regisztrációs űrlapot (a továbbiakban: „Regisztrációs Űrlap”) majd a www.good-game.biz honlapon keresztül elküldenie, ezzel lehetővé válik a Résztevő számára, hogy használja a Saját Fiókját (a továbbiakban: „Saját Fiók”) a Versenyben.

2. A helyesen kitöltött Regisztrációs Űrlap a következőket tartalmazza:

a. a Résztevő utó és vezetékneve,

b. a Résztevő e-mail címe,

c. a Résztevő kapcsolattartó telefonszáma,

d. a Résztevő munkaadójának megnevezése,

e. a Résztevő munkaadójának a címe (ország, város, utca, házszám, postai irányítószám),

f. A Szervező (Goodyear cég) kereskedelmi képviselőjének megadása abban a szervizben, amelyikben a munkavállaló dolgozik.

g. az üzleti profil kiválasztása: Autókereskedő / Gumiabroncs Szerviz,

h. záradékok (amelyet a Regisztrációs Űrlap megfelelő mezőjére „kattintva” kell megerősíteni), amelyek hozzájárulnak a Résztevő személyes adatainak a vonatkozó jogszabályok szerinti feldolgozásához a következő célból:

a Versenyhez nem kapcsolódó marketing kommunikáció, azaz a Szponzor termékeiről és promóciós kampányairól szóló információk küldése sms-ben a Regisztrációs Űrlapon megadott mobiltelefonszámra (a hozzájárulás nem feltétele a Versenyben való részvételnek);

a hozzájárulás bármikor visszavonható az alábbi e-mail címre küldött e-mailben: info@good-game.biz, de a hozzájárulás visszavonása nem érinti a alapján végzett adatkezelés jogszerűségét. hozzájárulás visszavonása előtt);

a Versenyhez nem kapcsolódó marketing kommunikáció, azaz a Szponzor termékeiről és promóciós kampányairól szóló információk küldése hírlevélben és e-mail-ben a Regisztrációs Űrlapon megadott e-mail címre (a hozzájárulás nem feltétele a Versenyben való részvételnek); a hozzájárulás bármikor visszavonható az alábbi e-mail címre küldött e-mailben: info@good-game.biz, de a hozzájárulás visszavonása nem érinti a alapján végzett adatkezelés jogszerűségét. hozzájárulás visszavonása előtt);

a Résztevő összes távközlési végberendezésének (pl. számítógép, táblagép, telefon) közvetlen marketing céljára történő felhasználása a Szponzor és az üzleti partnerei által (a hozzájárulás nem feltétele a Versenyben való részvételnek). a hozzájárulás bármikor visszavonható az alábbi e-mail címre küldött e-mailben: info@good-game.biz, de a hozzájárulás visszavonása nem érinti a alapján végzett adatkezelés jogszerűségét. hozzájárulás visszavonása előtt);

h. záradék (amelyet a Regisztrációs Űrlap megfelelő mezőjére „kattintva” kell megerősíteni), amely megerősíti, hogy a Résztevő megismerte és elfogadja a Versenyszabályzatban leírtakat (a hozzájárulás a Versenyben való részvétel feltétel).

3. Regisztráció után a Résztevő kap egy megerősítő e-mailt a bejelentkezési azonosítójával és a jelszavával, amelyeket a Saját Fiókjába történő bejelentkezéshez fog használni.

4. A Résztevő köteles a jelszót bizalmasan kezelni, nem hozhatja nyilvánosságra, és harmadik fél hozzáférésétől védenie kell. Abban az esetben, ha a Saját Fiókja hozzáférési adatait a Verseny során harmadik személyeknek átadja, akkor ezt a saját felelősségére teszi. Sem a Szervezőt sem a Koordinátort nem terheli felelősség, ha a Verseny Résztevője harmadik fél számára kiszolgáltatja Fiók hozzáférési adatait.

5. A Verseny megfelelő végrehajtása érdekében a Résztevő jogosult és köteles frissíteni a Regisztrációs Űrlapon megadott adatait.

6. A Szervező és a Résztevő közötti kommunikáció az AppStore és a Google Play áruházakból ingyenesen letölthető GOOD GAME mobilalkalmazáson (a továbbiakban: „Mobilalkalmazás”) keresztül történhet, ha a Résztevő telepíti a Mobilalkalmazást a mobil eszközére. A Mobilalkalmazás telepítése önkéntes és nem feltétele a Versenyben való részvételnek.

7. A Mobilalkalmazás beindításához és megfelelő működéséhez aktiválni kell a mobil eszközön a következő funkciókat: aktív internetkapcsolat vagy aktív Wi-Fi kapcsolat.

8. A Mobilalkalmazás letöltéséhez, telepítéséhez, elindításához és használatához szükséges adatátviteli költségeket a Résztevő, vagyis a Mobilalkalmazás felhasználója saját maga fedezi, a távközlési szolgáltatókkal vagy más internetszolgáltatókkal kötött szerződések alapján. A Mobilalkalmazást használó Résztevő a felelős, a Mobilalkalmazás igénybevételéhez szükséges adatátvitel miatt felmerülő költségek rendezéséért.

#### **4. § A Versenyben való részvétel, a Pontok odaítélése, a Résztevők közötti versengés**

1. Az a Résztevő, aki regisztrált a Versenybe, az alábbi 4. §-ban meghatározott szabályok alapján vesz abban részt.

2. A verseny 2025.09.08-tól 2025.10.03-ig. A következőkből áll:

a. 1 Menetből – amelyek során a Résztevő a Szponzor termékeivel kapcsolatos termék- és folyamatismereteket gyűjt, pontozott tevékenységet vállal a Versenyben, pontokat, státuszt és bizonyítványokat szerez, valamint más résztvevőkkel rivalizál a díjakért. Minden Menet 4 Körből. A Résztevő az egyes Menetek kezdő időpontjáról úgy értesülhet, ha a hozzáférési adatai segítségével a [www.good-game.biz](http://www.good-game.biz) honlapon belép a Saját Fiókjába, vagy a Verseny Mobilalkalmazásában;

b. Tréningből – ahol a Résztevő a gépjármű gumibroncsok technológiájával, használatával és értékesítésével kapcsolatos termék- és folyamatismereteket szerez. A tréning a Menet kezdete előtti, a Menetek közötti és a Menet befejezése utáni időszakot öleli fel.

3. A verseny időtartama alatt a résztvevő egyéni fiókjába bejelentkezve, a platformon vagy a mobilalkalmazásban teljesítheti a versenyben meghatározott feladatokat:

##### **a. Olvassa el az oktatóanyagot és válaszoljon egy kérdésre.**

Az oktatóanyag egy tanulmány a gépjármű-gumik gyártási, üzemeltetési és értékesítési technológiájáról. Az oktatóanyag minden hétfőn, kedden és szerdán jelenik meg a platformon a verseny ideje alatt. Az oktatóanyag elolvasása után a résztvevő válaszol egy kérdésre, amely az oktatási anyaghoz kapcsolódik. A kérdés az oktatóanyag végén jelenik meg. A kérdésekre hétfőn 08:00:00-tól szerdán 23:59:59-ig lehet válaszolni (közép-európai idő szerint).

##### **b. Töltse ki a kvízt.**

A kvíz összesen 20 kérdésből áll, melyből 10 az oktatóanyagokban tárgyalt témákra vonatkozik, a fennmaradó 10 pedig a résztvevők figyelmességét teszteli. A kvízek minden csütörtökön jelennek meg a platformon a verseny időtartama alatt. A kvíz csütörtökönként 08:00:00 és 23:59:59 között érhető el (közép-európai idő szerint).

##### **c. Próbálja ki a túlélési módot.**

A túlélési mód egy teszt, amely 30 kérdésből áll, a gépjármű-üléshuzatok gyártási, üzemeltetési és értékesítési technológiájáról. A túlélési mód a játék 3. (fordulójában) indul el. A túlélési mód a következő szabályok szerint zajlik:

1. A túlélési mód az adott hét (forduló) során érhető el, azaz hétfőtől péntekig a verseny ideje alatt.
2. A résztvevőnek minden kérdés megválaszolására 60 másodperc áll rendelkezésére.
3. A résztvevő addig válaszol a kérdésekre, amíg az első hibás választ nem adja – ekkor a játék véget ér.
4. A résztvevő minden túlélési mód esetében 3 (három) próbálkozást kap – a legjobb eredmény (helyes válaszokért kapott pontok) számít a rangsorolásba.
5. A túlélési mód szüneteltethető a „SZÜNET” gombra kattintva, és bármikor folytatható a forduló során, amikor a túlélési mód zajlik. A résztvevő csak

egyszer szakíthatja meg a túlélési módot egy fordulóban. A túlélési mód közbeni befejezése vereségnek minősül.

#### **d. Fogja meg a mentőövet.**

A mentőövet azok a résztvevők kapják, akik az adott héten (fordulóban) nem teljesítettek egyetlen feladatot sem, és nem szereztek pontot. A mentőöv egy 20 kérdésből álló teszt. A mentőöv a játék teljes időtartama alatt elérhető, amíg a résztvevő nem használja fel (vagy elbukik a teszten). A teszt kitöltésére csak egyetlen próbálkozás áll rendelkezésre.

4. A pontokat a résztvevők a 3. pontban meghatározott, pontozott tevékenységek teljesítése (vagy nem teljesítése) alapján kapják. Az egy fordulóban megszerzett pontok a résztvevő egyéni fiókjában összesítve jelennek meg.

5. Egy forduló során szerzett pontok lehetnek pozitívak vagy negatívak. A pozitív pontok növelik a résztvevő pontszámát, míg a negatív pontok csökkentik azt.

6. A résztvevő pozitív pontokat kap minden, időben teljesített pontozott tevékenységért, beleértve:

- az oktatóanyag elolvasását,
- az oktatóanyag végén található kérdés megválaszolását,
- a kvíz kérdéseinek megválaszolását,
- a túlélési mód teljesítését, valamint
- a mentőöv tesztjének kitöltését.

Negatív pontokat kap a résztvevő minden, nem időben teljesített pontozott tevékenységért, például:

- az oktatóanyag kérdéseinek meg nem válaszolásáért,
- a kvíz kitöltésének elmulasztásáért.

7. A részletes pontozás megtalálható a játék weboldalán, az Alapvető szabályok szekcióban.

8. A résztvevő fiókjában lévő pontok egyenlege a verseny végén (az utolsó forduló után) határozza meg a rangsort, amely alapján a résztvevő jogosult az egyéni díjakra.

9. Ha egy résztvevő nem ér el sikert a verseny során, újra regisztrálnia kell a versenyre. Minél magasabb a pontok egyenlege, annál jobb helyezést ér el a rangsorban. Azonos pontszám esetén a rangsorban való helyezést az határozza meg, hogy a résztvevő mikor érte el az adott pontszámot. A gyorsabb résztvevő előrébb kerül.

10. A résztvevő bármikor ellenőrizheti aktuális helyezését a rangsorban az egyéni fiókjában, a platformon vagy a mobilalkalmazásban.

11. A szervező a platformon keresztül elérhetővé teszi az autókonzfigurátort a résztvevők számára. Ez az eszköz lehetővé teszi egy virtuális autó létrehozását. A

konfiguráció lehetőségei a résztvevő által megszerzett pontok számától függenek – minél több pontja van a résztvevőnek, annál fejlettebb elemeket választhat az autójához. A konfigurátor egy szórakoztató játék, amely nem befolyásolja a verseny eredményeit.

12. A résztvevők által szerzett pontok kizárólag az értékelésre és az autókonzfigurátorban való használatra szolgálnak. A pontok nem válthatók be díjakra vagy pénzbeli egyenértékre, és a verseny végén nullázódnak.

## **5. § Díjak**

1. A nyeremények részletei megtalálhatók a játék weboldalán a nyeremények fül alatt.

2. A Záró Díjakat és a Bizonyítványokat minden Menet befejezésétől számított 45 napon belül kézbesítik a Résztvevőknek a regisztráció során megadott cégcímre.

## **6. § A Verseny lefolytatásával kapcsolatos reklamációk**

1. A Verseny lefolytatásával kapcsolatos reklamációkat, beleértve az elektronikusan nyújtott szolgáltatásokat is, írásban lehet benyújtani a Koordinátor címére: MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 45a, 61-626 Poznań vagy e-mailben az info@good-game.biz címre:, a panasz tárgyát képező esemény időpontjától számított 30 napon belül, de legkésőbb az egyes Menetek befejezésétől számított 30 napon belül. A reklamáció benyújtási határidejének betartását a Koordinátor fenti címére történt kézbesítés dátuma határozza meg.

2. A reklamáció benyújtásának a határideje, amelyet a fenti 1. pont tárgyal, vonatkozik a Résztvevőnek átadott Záró Díj hibájával kapcsolatos panaszokra is, ahol a reklamáció benyújtásának 30 napos határideje a díj átadásának a napjával kezdődik. A Záró Díj hibáira vonatkozó jótállási jogok kizártak.

3. A reklamációnak tartalmaznia kell a reklamáció okát és a Résztvevő követelését.

4. A Koordinátor a reklamációt, a Szervezővel konzultálva, a Versenyszabályzat alapján bírálja el, ami nem zárják ki a Résztvevő azon jogát, hogy a vonatkozó jogszabályoknak megfelelően általános alapon követeléseit érvényesítse.

5. A reklamációkat a Koordinátor a kézhezvételtől számított 14 munkanapon belül kivizsgálja.

6. A Résztvevőt a reklamációban megadott postacímre küldött ajánlott levélben értesítik a reklamációval kapcsolatos határozatról, a reklamáció kézhezvételétől számított 14 munkanapon belül.

## **7. § Elektronikus úton nyújtott szolgáltatások**

1. A Verseny keretében a Szervező térítésmentesen, a Versenyszabályzatban leírt

feltételekkel, a Verseny lebonyolításához szükséges mértékben elektronikus szolgáltatásokat nyújt a Részvevőknek.

2. A Verseny szempontjából szükséges elektronikus szolgáltatásoknak kell tekinteni az olyan szolgáltatásokat, mint például:

a. a Versenyszabályzat közzététele a Verseny honlapján;

b. Saját Fiókok létrehozása és hozzáférhetővé tétele a Részvevők számára, amelyekben a Pontokat gyűjtik;

c. hozzáférés biztosítása a gumiabroncsok technológiájával, üzemeltetésével és értékesítésével kapcsolatos termék- és folyamatismeretekhez, valamint a Versenyszabályzatban meghatározott szabályok szerinti pontozott tevékenységek végzéséhez és a Pontok gyűjtéséhez a Versenyben;

d. a Koordinátor és a Részvevő közötti kommunikáció lehetővé tétele a Verseny honlapján;

e. a Koordinátor és a Részvevő közötti kommunikáció lehetővé tétele a Mobilalkalmazáson keresztül.

3. Az elektronikus szolgáltatások nyújtására vonatkozó szerződés abban a pillanatban kerül megkötésre, amint a Részvevő megnyitja a Verseny honlapját, vagy amikor belép a Saját Fiókjába, vagy amikor a Mobilalkalmazást letölti és telepíti a saját mobil eszközére.

4. Az elektronikus szolgáltatások nyújtására vonatkozó szerződés a Verseny honlapjának elhagyásával bármikor felmondható, regisztrált Részvevők esetében pedig a Saját Fiók törlésével vagy a Mobilalkalmazás eltávolításával a Részvevő mobil eszközéről.

5. Az elektronikusan nyújtott szolgáltatások használatához szükséges műszaki feltétel egy telepített internetböngésző, míg a Mobilalkalmazás használata esetén a további feltétel, hogy a Részvevő rendelkezzen egy olyan mobil eszközzel, amelynek az operációs rendszere Android 6+ vagy újabb, vagy iOS 11.2+.

6. A Szervező megtiltja a Részvevőknek, hogy a Verseny honlapján jogellenes információkat tegyenek közzé, különös tekintettel a más Részvevőket sértő nyilatkozatokra és véleményekre, a káromkodásra (a kipontozottra is), rasszista, megalázó, gúnyos stb. kijelentésekre.

7. A Verseny elektronikus szolgáltatásainak a használatával a Részvevő, mint Internetfelhasználó részéről tipikus veszélyek fenyegethetik a rendszert. Az elektronikus szolgáltatások használatával járó kockázat, mindenek előtt az informatikai rendszer megfertőzésén alapul olyan szoftverrel, amelynek a célja például a kémprogramok használata, a fontos adatok ellopása, a rendszer beindításának megakadályozása, spam, az adatok törlése stb.

8. A Koordinátor és a Szervező saját védelmi rendszert és állandó informatikai segítséget használ, amely garantálja az elküldött és a fogadott adatok biztonságát, de ez nem mentesíti a Résztevőt, hogy kellő gondossággal használja az internetet.

9. Meg kell jegyezni, hogy sem az Apple, sem a Google, amelyek azoknak a boltoknak a tulajdonosai, ahol a Mobilalkalmazás ingyenesen elérhető lesz, semmilyen módon sem kötődnek a „GOOD GAME képzési játék” Versenyének a megszervezéséhez.

10. A verseny ideje alatt a Szervező vagy a Koordinátor felveheti a kapcsolatot a Résztevőkkel annak érdekében, hogy tájékoztatást nyújtson a Verseny szervezésével kapcsolatban, amely magában foglalja a Résztevők tájékoztatásának lehetőségét a Verseny későbbi kiadásairól is, amennyiben ilyeneket kívánnak megvalósítani a Versenyen. jövő. A kommunikációt a résztvevők által megadott e-mail címekre küldött üzenetek útján kell lebonyolítani.

## **8. § A személyes adatok védelme**

A Résztevők adatai az egyének védelmével, tekintettel a személyes adataiknak a feldolgozására valamint az ilyen adatok szabad áramlásával valamint a 95/46 / EK irányelv hatályon kívül helyezésével („GDPR ") kapcsolatos 2016. április 27-i (EU) 2016/679 sz. Európai Parlamenti és Tanácsi Rendelettel és a [www.good-game.biz](http://www.good-game.biz) honlapon elérhető Adatvédelmi Szabályzattal összhangban kerülnek feldolgozásra.

## **9. § A Verseny befejezése és a Versenyszabályzat módosítása**

1. A Szervező befejezheti a Versenyt és felmondhatja az elektronikus szolgáltatások nyújtására vonatkozó szerződést, biztosítva a megfelelő határidőt a Verseny Résztevőinek a Versenyszabályzat szerinti jogaik gyakorlására.

2. A Verseny befejezéséről a Szervező legalább két hónappal a Verseny befejezésének tervezett időpontja előtt értesítést küld a Résztevő Saját Fiókjába, valamint minden Résztevőnek SMS-ben is elküldi az információt a Résztevő által a Regisztrációs Űrlapon megadott telefonszámra.

3. A Szervezőnek jogában áll megváltoztatni a Versenyszabályzatot, viszont minden tervezett változtatásról köteles minimum 7 nappal a tervezett időpont előtt információt közzé tenni a [www.good-game.biz](http://www.good-game.biz) honlapon.

## **10.§ Záró rendelkezések**

1. A Verseny lebonyolításának ellenőrzését egy háromszemélyes Bizottság gyakorolja, amelyet a Szervezővel folytatott konzultáció után a Koordinátor nevez ki.

A Bizottság felelős a Verseny szabályszerű, a Versenyszabályzatnak megfelelő lebonyolításáért.

2. A Versenyszabályzatban nem szabályozottakra az érvényben lévő jogszabályokat kell alkalmazni, különös tekintettel az 1964. április 23-i Polgári Törvénykönyvre (Jogi Közlöny 2019. 1145. tétel, módosítások) és a 2002. július 18-i törvényre, az elektronikus szolgáltatások nyújtásáról (Jogi Közlöny 2019. 123. pozíció).