

SPAR ÖTLETBÖRZE

JÁTÉKSZABÁLYZAT

1. A játék neve, szervezője

A „SPAR Ötlebörze” elnevezésű nyereményjáték („Játék”) szervezője a **SPAR Magyarország Kereskedelmi Korlátolt Felelősségű Társaság** (székhely: 2060 Bicske, SPAR út 1.) („Szervező”). A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező által megbízott ügynökség, a **Greenroom Marketing Kommunikációs Kft.** (székhely: 1125 Budapest, Felső Svábhegyi út 12.) („Lebonyolító”) látja el.

Jelen Játékszabályzat vonatkozik a Szervező által kezelt és karbantartott www.sparotletborze.hu weboldalon futó SPAR Ötlebörze nevű aktivitásra.

2. A játékban részt vevő személyek

A Játékban a SPAR Magyarország Kft. azon teljesen cselekvőképess, 18 évet betöltött dolgozói vehetnek részt, akik

- aktív munkavállalói jogviszonnyal rendelkeznek a cégnél a játék kezdetekor, annak lefolyása alatt, illetve a befejezését követően, egészen az eredményhirdetésig (a továbbiakban „Játékos”),
- a Játék 3. pontban szereplő időtartama alatt eljuttatják pályázatukat a Szervezőhöz a www.sparotletborze.hu weboldalon keresztül, a jelen Játékszabályzatban meghatározott módon, és
- ezzel a Szervező rendelkezésére bocsátják a Játékban való részvételhez szükséges adataikat, mellyel egy időben elfogadják a jelen Játékszabályzatban leírt valamennyi feltételt.

A Játékban **NEM vehetnek részt** a Szervező azon alkalmazottjai, akik a SPAR Ötlebörze keretében beérkezett pályázatok elbírálásában közvetlenül közreműködnek.

A Játékos a jelen játékban való részvétellel elismeri, hogy teljeskörűen megismerte a Játékszabályzatot, és azt feltétel nélkül elfogadja. Amennyiben a Játékos a Játékszabályzatot vagy annak bármely rendelkezését nem fogadja el, valamint azzal kapcsolatban kifogást emel, a Játékban nem jogosult részt venni, illetve a Játékból automatikusan kizárásra kerül. A Játék lebonyolítása, illetve az abban való részvétel a jelen Játékszabályzat szerint történik. Amennyiben a Játékszabályzat valamely kérdést nem szabályoz, úgy a hatályos jogszabályok vonatkozó rendelkezéseit kell alkalmazni.

3. A játék időtartama

A játék 2023. július 10. napján 10:00 órától 2023. augusztus 6. napján 23:59 óráig tart.

4. A játék lényege, menete

4.1. A játék lényege

A Szervező a Játék keretében négy vállalati célkitűzés eléréséhez várja a Játékosok ötleteit, javaslatait, melyeket a www.sparotletborze.hu weboldalon tölthetnek fel a Játék időtartama alatt (továbbiakban Pályázat).

A Játék keretében meghatározott pályázati kategóriák (vállalati célkitűzések) a következők:

- **Munkafolyamatok egyszerűsítése** – Hogyan lehetne egyszerűbbé tenni a vállalati munkafolyamatokat és növelni ezáltal a hatékonyságunkat?
- **Vásárlói elégedettség növelése** – Milyen intézkedésekkel lehetne magasabb színvonalon kiszolgálni a vásárlói igényeket és növelni az áruházakban a termékelérhetőséget?
- **Költségek csökkentése** – Mely területeken és milyen intézkedésekkel lehetne csökkenteni a működésünk költségeit?
- **Környezeti fenntarthatóság növelése** – Milyen lépésekkel lehetne tovább csökkenteni a vállalat működéséből adódó környezetterhelést?

4.2. A játék menete

Az ötletek beküldéséhez és ezzel a Játékban való részvételhez a Játékosnak először be kell lépnie a www.sparotletborze.hu oldalra, melyet a hivatalos dolgozói törzsszáma, valamint a születési dátuma megadásával tehet meg. Ennek formátuma csak az oldalon megadott módon kerül elfogadásra. A Játékosnak a tovább lépéshez el kell fogadnia a Játékszabályzat tartalmát, illetve az abban jelzett részvételi feltételeket.

A sikeres belépést követően a Játékosnak a következő regisztrációs teendők vannak:

- Név megadása – érvényes személyazonosító okmánnal igazolható teljes név beírása
- Saját e-mail-cím megadása – az az e-mail-cím, melyre a játékkal kapcsolatos értesítéseket kéri
- Telefonszám: a Játékos saját telefonszáma, melyen értesítés esetén elérhető.

A fent megadott adatokat a Mentés gombra kattintva tudja véglegesíteni a Játékos.

A konkrét ötletet, javaslatot (Pályázatot) az „Ötlet beküldése” menüpontban küldheti be a Játékos, a következő lépések szerint, az alábbi mezők kitöltésével:

1. Meg kell adni az ötlet rövid, lényegre törő és beszédes elnevezését, egyfajta munkacímként, melyet az Ötlet neve mezőben kell feltölteni.
2. Ezután egy legördülő listából ki kell választani az ötlet kategóriáját, azaz, hogy mely vállalati célkitűzés elérését támogatja az adott Pályázat.
3. Az ötlet kifejtése mezőben részletesen le kell írni az ötletet, illetve a kivitelezésének, megvalósításának a módját.
4. A várható hatás részben ki kell fejteni, hogy milyen rövid vagy hosszú távú eredményt vár a Játékos az ötlet megvalósulásától.
5. A képfeltöltés résznél lehetőség van az ötlet mellé képet, illusztrációt feltölteni.

Egy Játékos több Pályázatot is beküldhet. Ezeket a későbbiekben az „Ötleteim” menüpontnál nyomon követheti, szerkesztheti, illetve szükség esetén törölheti a Játék időtartama alatt.

A beküldött ötletek és az adott esetben hozzájuk feltöltött képek:

- nem ütközhetnek jogszabályba;
- nem tartalmazhatnak káromkodást;
- nem lehetnek megbotránkoztató tartalmúak;
- nem lehetnek obszcén, agresszív, fenyegető stílusúak;
- nem lehetnek pornográf vagy szexuális tartalmúak;

- bármely személlyel, a Szervezővel, vagy annak termékeivel kapcsolatosan sértő, vagy nem megfelelő hangvételű tartalommal nem rendelkezhetnek;
- nem lehetnek a Játékosra nézve sértő jellegűek;
- nem lehetnek harmadik személyekre nézve sértőek;
- nem jeleníthetik meg harmadik személyek személyes adatait, illetve nem sérthetik érdekeit
- más személyek szerzői vagy egyéb jogait nem sérthetik;

Minden, a játékba feltöltött Pályázat (ötlet) a feltöltést követően, utólag szűrésen esik át. A szűrést az ún. Bíráló Bizottság (továbbiakban: **“Bíráló Bizottság”**) hivatott elvégezni, melynek tagjai a Szervező kiválasztott képviselőiből állnak.

Amennyiben a feltöltött Pályázat tartalma a Bíráló Bizottság szubjektív, saját mérlegelési jogkörében meghozott döntése szerint a fent felsorolt feltételek bármelyikébe ütközik, a Bíráló Bizottság rendelkezhet úgy, hogy a szóban forgó anyag feltöltője nem kerül be az értékelésbe az adott Pályázattal. A Szervező fenntartja továbbá a jogot, hogy az ilyen Pályázatot feltöltő Játékos teljes egészében kizárásra kerüljön a Játékból. A Játékosnak nem áll jogában sem a Bíráló Bizottság döntése ellen fellebbezni, sem bármely, a törléssel kapcsolatos kártérítési vagy egyéb jogcímen támasztott bármely igényrel előállni akár a Szervezővel, akár a Lebonyolítóval szemben.

A Játékos által feltöltött tartalomért teljes mértékben a Játékos vállalja a felelősséget, az ebből eredő esetleges jogi vagy anyagi következményeket is kizárólag a Játékos viseli. Amennyiben személyiségi vagy szerzői jogok, illetve egyéb jogsértés vonatkozásában harmadik személynek a feltöltött Pályázattal (Képpel/szöveggel) kapcsolatban bármilyen kifogása merülne fel, az ezzel kapcsolatos felelősség kizárólagosan a Játékost terheli, és az ilyen jellegű igényekből eredő követeléseket a Szervező, illetve Lebonyolító jogosult a Játékosra áthárítani.

A Játékos jelen Játékban való részvételével és Pályázatának beküldésével nyertessége esetén visszavonhatatlanul Magyarország területén korlátlan és kizárólagos felhasználási jogot enged a Szervező részére és átruház az ötletével kapcsolatos minden átruházható vagyoni jogot a Szervezőre.

A Játékos tudomásul veszi, hogy ötlet, elv, elgondolás, eljárás, működési módszer vagy matematikai művelet a szerzői jogról szóló törvény 1.§ (6) bek. értelmében nem lehet szerzői jogi védelem tárgya.

A Játékos elfogadja, hogy a kizárólagos felhasználási engedély alapján az ötlet szerzőjeként a továbbiakban nem jogosult az ötlet használatára.

A Játékos jelen Játékban való részvételével kifejezetten hozzájárul ahhoz, hogy a Szervező az ötletét a SPAR Magyarország mindennapi és mindenkori működése során felhasználja.

5. Pályázatok értékelése, nyeremények

5.1. Pályázatok értékelése

A játékban bizonyos pontszám elérése esetén pénzbeli nyeremények, jutalmazások kerülnek kiosztásra.

A beküldött ötletek értékelése azzal kezdődik, hogy a Bíráló Bizottság a Pályázatokat a hasznos észrevétel vagy a fejlesztő javaslat kategóriák valamelyikébe sorolja, majd pontozással értékeli az ötleteket.

Hasznos észrevétel: Minden olyan észrevétel, javaslat, amely ráfordítás nélkül, vagy minimális idő és költség ráfordítással megvalósítható (Pl.: Porszívó mellé helyezünk el porzsákot, mert így nagyobb forgalmat érhetünk el.)

Fejlesztő javaslat: Minden olyan ötlet, amely nagyobb belső vagy külső erőforrás felhasználásával valósítható meg. (Pl.: Üzleten belüli munkaállomás létrehozása, amely segítségével hatékonyabb munkavégzést tudunk elérni, mert x munkaórát megspórolunk és magasabb szintű vevőkiszolgálást tudunk biztosítani.)

A pontozás során a Bíráló Bizottság több szempontot vesz figyelembe, melyek az alábbiak alapján kerülnek súlyozásra:

Értékelési szempont	Súly
Kreativitás, eredetiség	20%
Várható hatás	50%
Javaslat kidolgozottsága	20%
Relevancia (Az ötlet milyen mértékben kapcsolódik a kiválasztott kulcsterület fejlesztéséhez)	10%

Hasznos észrevétel esetén 0 és 8 pont közötti, fejlesztő javaslat esetén 0 és 30 pont közötti értékelések születhetnek. Amennyiben a Játékos a hasznos észrevétel kategóriában nem éri el az 5 pontot, vagy a fejlesztő javaslat kategóriában nem éri el a 10 pontot, az esetben a Pályázatával nem jogosult pénzjutalomra.

5.2. Nyeremények

A pénzbeli nyeremény összege a kapott pontok alapján kerül meghatározásra. Amennyiben a Játékos az ötletével a hasznos észrevétel kategóriában 5-8 pontot, vagy a fejlesztő javaslat kategóriában 10-30 pontot szerzett, abban az esetben minden kapott pont után nettó 1000 Forint jutalomra jogosult.

Kategória	Pont/Forint (1 pont= nettó 1000 Ft)
Hasznos észrevétel	min. 5 – max 8 pont (5.000-8.000 Ft)
Fejlesztő javaslat	min. 10 – max 30 pont (10.000-30.000 Ft)

Emellett a Bíráló Bizottság döntése alapján kihirdetésre kerülhet maximum 5 db innovációs díj, amit az 5 legjobb ötlet beküldőjének ítélhetnek oda. Ennek díjazása egyenként nettó 100.000 Forint. Az innovációs díj odaítélése teljes mértékben a Bíráló Bizottság döntésén alapszik.

A nyeremény másra át nem ruházható. Egy Játékos több Pályázattal is jogosult lehet nyereményre.

6. Nyertesek értesítése, nyeremények kézbesítése

Valamennyi Játékos e-mailben értesítést kap a pályázata értékelésének eredményéről az ötletek elbírálását követően, de legkésőbb 2023. október 31-ig. Emellett a nyertesekkel a regisztrációkor megadott telefonos elérhetőségükön is felveheti a kapcsolatot a Szervező és/vagy a Lebonyolító.

A nyertes nem jogosult a nyeremény átvételére, ha:

- a regisztrációhoz használt e-mail-címe az egyeztetések során vagy annak megkezdése előtt törlésre kerül;
- a SPAR Magyarország Kft-vel fennálló munkaviszonya megszűnt az eredményhirdetést megelőzően
- a regisztráció során megadott telefonszáma érvénytelen, vagy nem lehet rajta elérni
- a neki küldött üzenetre 90 napon belül nem válaszol;
- egyértelműen bizonyítható, hogy több és/vagy hamis regisztrációval/profillal játszott, jogosulatlan előnyre szert téve ezzel;

- egyértelműen bizonyítható, hogy a Játék menetét/eredményét bármilyen módon befolyásolni próbálta;
- jelen Játékszabályzat bármely pontját megsértette.

A nyeremények átadására az eredményhirdetést követő 60 naptári napon belül kerül sor. A pénzjutalmat a Szervező átutalással juttatja el a nyertesekhez.

7. A Szervező felelőssége

A Szervező kizárja felelősségét a Játékos téves, pontatlan vagy hiányos adatszolgáltatásából, a kiskorú vagy cselekvőképtelen személy törvényes képviselő hozzájárulása nélküli regisztrációjából / játékban való részvételéből, valamint a nyertes részére elektronikus úton elküldött értesítésnek neki fel nem róható elvesztéséből, egyéb okból történő sikertelen kézbesítéséből, illetve annak késedelméből eredő, a Játékos vagy bármely harmadik személy által elszenvedett károk tekintetében.

A Szervező kizárja felelősségét a felhasználóknál esetlegesen jelentkező számítógép vagy internet problémák, jogosulatlan számítógép hozzáférés okán és azzal összefüggésben keletkezett károk tekintetében.

A Szervező kizárja a felelősségét bármely olyan körülmény miatt, amely a nyeremény átadását követően a nyeremény használata során a Nyertesnél, illetve harmadik személynél felmerülnek. A Szervező a jelen szabályzat szerinti nyeremények nyertesek részére történő átadására vállal kötelezettséget.

8. Adatkezelés és adatvédelem

A jelen Játékban történő részvétellel kapcsolatos adatszolgáltatás önkéntes. Azok, akik a Játékban részt vesznek, tudomásul veszik és kifejezetten hozzájárulnak ahhoz, hogy

- Szervező, mint adatkezelő és Lebonyolító, mint adatfeldolgozó a megadott személyes adataikat a Játékkal összefüggésben, a Játék időtartama alatt adminisztráció céljából kezelje, illetve feldolgozza;
- A Szervező a regisztráció során megadott személyes adatokat csak arra használja, hogy a Játék során a részvételi feltétel teljesülését és a nyeremények átadását igazolja.

A Játékosok a hozzájárulás megadása előtt jelen játékszabályzat alapján teljes körű tájékoztatást kapnak az adatkezelés céljáról, időtartamáról és kezelésének módjáról, az érintetti jogokról, a jogorvoslati lehetőségekről.

Az adatkezelés során a SPAR maradéktalanul betartja az Információs önrendelkezési jogról szóló 2011. évi CXII. törvény – továbbiakban Infotv. – és az általános adatvédelmi rendelet (GDPR) előírásait, az adatokat harmadik személynek nem továbbítja.

A játékban való részvétellel egyidejűleg a Játékos kijelenti, hogy a játékszabályzatot és az adatvédelmi nyilatkozatot megismerte és elfogadta. A nyertes jelen játékban megadott személyes adatait Szervező a nyeremény átadását követő 8 évig őrzi – a Számv. Tv. rendelkezései alapján – ezt követően azok törlésre kerülnek. A nem nyertes játékosok megadott személyes adatai az Infotv. és a GDPR rendelkezéseire figyelemmel a nyereményjátékot követően haladéktalanul törlésre kerülnek.

A Játékosok részvételükkel minden tekintetben, kifejezetten elfogadják a Játékszabályzat minden rendelkezését.

Szervező szavatolja, hogy az adatkezelés mindenben a hatályos jogszabályi rendelkezések megtartásával történik. Szervező bármikor lehetőséget biztosít a Játékosnak arra, hogy tájékoztatást

kérjen személyes adatai kezeléséről, kérje azok törlését, zárolását vagy helyesbítését, megilleti a visszavonás, a korlátozás és az adatkezelés elleni tiltakozás, valamint a hozzáférés joga, melyeket Játékos a következő címre juttatott megkereséssel gyakorolhat: 2060 Bicske, SPAR út 1. A nyereményjátékokra regisztráltak köre a jogérvényesítési lehetőségeit a 2011. évi CXII. törvény, valamint a Ptk. és a GDPR alapján bíróság előtt gyakorolhatja, illetve kérheti a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóság (NAIH) segítségét is (1055 Budapest, Falk Miksa utca 9-11, Levelezési cím: 1363 Budapest, Pf.: 9., Telefon: +36 (30) 683-5969; +36 (30) 549-6838; +36 (1) 391 1400, Fax: +36 (1) 391-1410, E-mail: ugyfelszolgalat@naih.hu, Honlap: <http://www.naih.hu>).

A Szervező fenntartja a jogot, hogy a játékot felfüggeszse, vagy megszüntesse, amennyiben annak folytatása rajta kívülálló okok alapján nem lehetséges. A Szervező fenntartja a jogot, hogy a játék feltételeit, így különösen a játék időtartamát vagy a jelen szabályzatot bármikor megváltoztassa, melyről haladéktalanul tájékoztatja a Játékosokat a <http://www.sparotletborze.hu> weboldalon.

SPAR Magyarország Kereskedelmi Kft.

Bicske, 2023. július 10.