

A Békés Megyei Könyvtár *LEGO Történetépítők* elnevezésű kétfordulós vetélkedőjének részvételi szabályzata

1. A Békés Megyei Könyvtár / székhelye: 5600 Békéscsaba, Kiss Ernő u. 3. (a továbbiakban: Szervező) által szervezett kétfordulós vetélkedőn (továbbiakban: Játék) csak Békés vármegyei lakhellyel rendelkező családok vehetnek részt (továbbiakban Játékos). Kiskorú személy csak törvényes képviselőjének beleegyezésével vehet részt a Játékon.

A Játékban nem vehetnek részt a Szervezők, a Békés Megyei Könyvtár munkatársai és azok közeli hozzátartozói.

A csapatok felépítése: minimum 2, maximum 5 fős csapatok jelentkezését várjuk, minimum egy felnőtt, 18 évnél idősebb csapattaggal.

A Játékon részt venni a Békés Megyei Könyvtár honlapján (<https://konyvtar.bmk.hu/>) elérhető felhívásban leírtak szerint, a határidőn belül beküldött pályázati anyaggal lehet.

A Játékban való részvétel a jelen hivatalos Részvételi szabályzat automatikus elfogadását jelenti.

2. A Játék 2023. november 20-tól 2023. december 28-ig tart.

A selejtező időtartama: 2023. november 20. (hétfő) - december 16. (szombat)

A verseny és végső eredményhirdetés tervezett dátuma: 2023. december 28.

3. A JÁTÉK MENETE:

A résztvevők a LEGO Történetépítők kétfordulós vetélkedő felhívását a Békés Megyei Könyvtár Facebook-oldalán (<https://www.facebook.com/BekesMegyeiKonyvtar>) és honlapján (<https://konyvtar.bmk.hu/>) találják meg.

A selejtező témája: könyvborító-tervezés LEGO-elemekkel.

Feladat: a családoknak otthonukban vagy időpont-egyeztetés után a könyvtár Digilaborjában, kell LEGO-elemek segítségével lemodellezniük egy

tetszőlegesen kiválasztott könyv egy jellegzetes jelenetét úgy, hogy az egy könyvborítóra álljon össze.

A nevezéshez az alábbi pályázati anyagokat és adatokat várjuk a lego@bmk.hu e-mail-címre:

- egy fotó az elkészült LEGO-könyvborítóról,
- egy fotó a családról az építményükkel,
- a könyv szerzője és címe, mely alapján elkészült a borító,
- a nevezők neve, életkora, továbbá a település, ahol élnek.

Egy Játékos csapat csak egy pályázattal (tehát építménnyel) vehet részt a selejtezőben.

A zsűri értékelése után a hat legkreatívabb, legötletesebb család meghívást kap a versenyre, melynek tétje a fődíj!

A verseny tervezett dátuma: 2023. december 28.

A versenyen, melyre a Digilaborban kerül sor, egy általunk kiválasztott történetet kell LEGO-elemek segítségével újramesélnie a játékban maradt hat családnak. A feladat részleteit a verseny kezdete előtt, személyesen fogjuk elárulni.

A Játékban való részvétel feltétele a Játékosok adatainak hiánytalan és hibátlan megadása a beküldött pályázati e-mailben. A személyes adatokat (e-mail cím, település, ahol él) a Szervező csak a nyertessel való kapcsolatfelvételre használja fel.

A cselekvőképességében korlátozott (kiskorú) Játékos csak törvényes képviselője, gondnoka beleegyezésével és jelenlétében adhatja meg adatait.

A Játékban való részvétel a Játékosok számára ingyenes.

4. A Játék során a Szervező által kijelölt zsűri dönti el, kik kerülnek díjazásra. Az első három helyezettet díjazzuk.

A nyeremény készpénzre nem váltható.

A verseny és az eredményhirdetés időpontja: 2023. december 28.

A nyeremény átvételére személyesen a Békés Megyei Könyvtárban lesz lehetőség.

5. A Szervező az eredményhirdetés napján felveszi a kapcsolatot azokkal a játékosokkal, akik továbbjutottak a versenybe a Játék során megadott e-mail címükön, és egyeztet a verseny menetéről. A Játékos tudomásul veszi, hogy ha 5 napon belül nem válaszol a megkeresésekre, akkor a versenyre való jogosultsága megszűnik. A verseny napján az eredményhirdetés és a nyeremény átadása személyesen fog megtörténni.

A Szervező nem vállalja a felelősséget a Játékos hibás adatszolgáltatásából (pl. nem létező e-mail címmel regisztrált a Játékra) eredő elmaradásokért, károkért.

Ha a Játékos cselekvőképességében korlátozott, úgy a nyereménnyel kapcsolatos érdemi ügyintézésre, valamint a nyeremény átvételére csak a törvényes képviselőjével, gondnokával együtt jogosult.

6. A Játékból – a Szervező megítélése alapján – kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen vesznek részt a Játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással megnöveljék. Ilyen személyeknek minősülnek, akik nem valós adatokkal vagy több e-mailcímmel vesznek részt a Játékban, abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket. A jelen pontban meghatározott, tisztességtelen magatartást tanúsító résztvevők kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek okoztak. Továbbá a Szervező fenntartja a jogot, hogy vitás esetben a Játékost indoklás nélkül kizárja a Játékból vagy megtagadja a Nyeremény átadását.

7. A Játékban való részvételével a Játékos tudomásul veszi, hogy a Játék tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ezáltal ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőkön kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizár.

8. A nyereményt terhelő személyi jövedelemadó és egyéb járulékfizetési kötelezettséget a Szervező viseli.

9. A Szervező fenntartja a jogot, hogy kizárja minden jelenlegi és jövőben szervezett promóciójából azt, aki bármely a Békés Megyei Könyvtár által szervezett promócióban csalást/hamisítást követ el.

10. A Szervező a Játékos által megadott adatokat kizárólag a Játékos azonosításához és a kapcsolattartáshoz használja fel. Kivételt képez a játékos neve, melyet nyertes játékos esetén közösségi média felületeinken közzé tehetünk. A Szervező a birtokába került személyes adatokat más, 3. személynek nem adja át. A Szervező kezeli a sorsolások adatait, a nyertesek adatait, a nyereményre, a nyeremenyeljuttatására vonatkozó adatokat.

Az a Játékos, aki nem kívánja, hogy a Szervező a személyes adatait kezelje, adatai törlését a nyilvántartásból bármikor írásban indoklás nélkül kérheti a következő címen: lego@bmk.hu. A Játékos ugyanezen az e-mail címen kérheti adatai helyesbítését is.

Az adatszolgáltatás önkéntes, azonban a Játékos tudomásul veszi, hogy - amennyiben nem adja meg a Játék lebonyolításához szükséges, a jelen Részvételi szabályzat 3. pontjában megjelölt adatait vagy amennyiben azok törlését kéri a nyeremény átadását megelőzően, az a Játékból való kizárásához vezet; valamint amennyiben jogszabály a Szervező részére kötelező adatkezelést ír elő, a Játékos által kért törlésnek a Szervező csak ezen kötelező adatkezelést követően tud eleget tenni. Az adatok feldolgozását a Szervező végzi.

11. Ez a promóció nem a Facebook szponzorálásával, ajánlásával, szervezésével illetve együttműködésével lett megszervezve. Az adatok, melyeket megad a Játékban, nem a Facebook, hanem a promóció Szervezőjének adatbázisába kerülnek és a 10. pontban meghatározott módon kerülnek felhasználásra.

12. Szervező fenntartja a jogot, hogy a Részvételi szabályzatot indokolt esetben bármikor megváltoztassa.