

Az „Áruháznyitási TikTok-nyereményjáték” c. Nyereményjáték Szabályzata

1. A Játék szervezője

A mömax Magyarország TikTok-csatornáján (a továbbiakban: TikTok-csatorna) szervezett nyereményjátékok (a továbbiakban: Játék vagy Játékok) szervezője az MMXH Lakberendezési Kft. (székhely: 1095 Budapest, Soroksári út 86-88, cégjegyzékszám: 01-09-678786) (a továbbiakban: Szervező). A Szervező üzemelteti Magyarországon a Mömax Áruházakat (a továbbiakban: Mömax Áruház vagy Mömax Áruházak).

A Játékok lebonyolításával összefüggő, azok végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat a Szervező által megbízott Good Karma Agency Kft. (székhely: 1036 Budapest, Bécsi út 52. III. emelet 2., cégjegyzékszám: 01-09-349200) bonyolítja le (a továbbiakban: Lebonyolító), látja el.

2. A játékban való részvétel feltétele

2.1 A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint a magyar hatóság által kiállított érvényes személyazonosító igazolvánnyal rendelkező, 18. életévét betöltött magyar állampolgár vehet részt, aki nem esik a 2.7 pontban meghatározott személyi körbe, cselekvőképessége nem korlátozott (a továbbiakban: Játékos) továbbá, aki a Szervező által közzétett Videókban meghirdetett feladatokat az ott írtak szerint teljesíti, azaz a poszt alá megírja kommentben a Részjátékhoz tartozóként megjelölt kérdésre adott saját választ,

valamint beköveti a mömax Magyarország TikTok-csatornáját, lájkolja a közzétett Videót, ún. „tageléssel” megjelöli kommentjében a mömax Magyarország TikTok-csatornáját

(@moemax_magyarorszag) és „tageléssel” megjelöli bármely ismerősét, továbbá hozzájárul ahhoz, hogy Szervező, illetve Lebonyolító a Játék során a Játékos által rendelkezésre bocsátott személyes adatait) Játékszabályzatban rögzítettek szerint az adott Játékkal összefüggésben kezelje, és

a részvétellel a jelen szabályzatban (a továbbiakban Játékszabályzat) írt valamennyi feltételt elfogadja.

2.2 A Pályázat

A videóhoz a 2.1 pontban meghatározottakon kívül nem szükséges egyéb kommentet írni.

A kommentben írtak

nem sérthetik más szerzői és személyiségi jogait,

nem szíthat faji, nemzetiségi, vallási, világnézeti, nemi vagy politikai ellentéteket, illetve nem tartalmazhat faji, nemzetiségi, vallási, világnézeti, nemi vagy politikai hovatartozás miatti diszkriminatív kijelentést vagy utalást sem nyílt, sem burkolt formában, erőszakos és egyéb, a gyermekek fejlődését hátrányosan befolyásoló jeleneteket, kijelentéseket nem tartalmazhat,

nem lehet pornográf, trágár, alpári, másokat lejárató tartalmú,

nem tartalmazhat az MMXH Lakberendezési Kft-re, valamint az általa forgalmazott termékekre vonatkozó negatív tartalmú kijelentéseket, képbeállítást,

nem lehet a Játék témájával vagy címével összefüggésben nem álló,

nem tartalmazhat bűncselekményre vagy szabálysértésre, illetve más jogszabálysértésre való felbujtást,

nem tartalmazhat jogosulatlan vagy tisztességtelen piaci magatartás és versenykorlátozás tilalmáról szóló törvény által tiltott módon megszerzett adatokat vagy üzleti titkokat, szabadalmakat és védjegyeket, adatvédelmi jogszabályokba ütköző közléseket, nem sértheti a természeti, történelmi, tudományos, kulturális értékek megbecsülését, illetve nem ütközhet egyéb jogszabály rendelkezéseibe, nem sértheti az általánosan elfogadott erkölcsi normákat, valamint a jó ízlést.

Azt a Játékost, akinek Pályázata nem felel meg a fenti követelményeknek, továbbá bebizonyosodik, hogy más szerző szerzői jogát megsérti, a Szervezők kizárják a játékból.

2.3 Egy Játékos a Játékban legalább egy komment írásával, valamint a 2.1 pontban meghatározott további feltételek teljesítésével jogosult részt venni. Több komment esetén is a Játékos kizárólag egy kommenttel nyerhet abban a Résztjátékban, amelyre kommentjeivel jelentkezett.

Több Résztjátékban történő részvétel esetén azonban a Játékos növelheti nyerési esélyeit a Játék Fődíjára: amennyi Résztjátékon kommentjével részt vesz, neve annyszor kerül fel a Fődíj sorsolási listájára.

2.4 Azok a Pályázatok, amelyek a jelen Játékszabályzatban leírt és az adott Videóban megjelenített alaki és tartalmi előírásoknak nem felelnek meg, az adott Játékból automatikusan kizárásra, míg az érvényes Pályázatok számítógépes rögzítésre kerülnek. Szervező a valótlan adatokat megadó Játékosokat kizárhatja az adott Játékból.

2.5 Szervező kizárólag azokat a Pályázatok tekinteti érvényesnek, amelyeket a Játékosok saját maguk által regisztrált TikTok-profillal küldenek be az adott Játékba. Amennyiben a Játékos nem saját maga által regisztrált TikTok-profil, illetve nem saját e-mail-címet vesz igénybe, a Szervező, illetve Lebonyolító kizárja a Játékkal, illetőleg a nyereménnyel kapcsolatos, TikTok-profil és e-mail-fiókhasználat jogosultságából fakadó vitákkal kapcsolatos mindennemű felelősségét. Szervező a nyeremények átadásakor ellenőrzi Játékos és a nyertes TikTok-profilban meghatározott adatok azonosságát, és amennyiben nem egyeznek, úgy megtagadhatja a nyeremény átadását. A Szervező az ellenőrzés körében jogosult az adatok azonossága körében nyilatkozatot kérni a nyertestől.

2.6 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, illetve Lebonyolító kizárják a mindennemű felelősségüket a jelen pontban meghatározottakból eredő hibáért, késedelemért vagy bármilyen ilyen jellegű körülményért.

2.7 Játékokból ki vannak zárva a Szervező, a Lebonyolító, a Játék szervezésében részt vevő egyéb harmadik személyek, továbbá ezek alkalmazottjai és megbízottjai és ezen személyek a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény 8:1. § (1) bekezdésének 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.

2.8 Az adott Játékból – a Szervező megítélése alapján – kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik egy természetes személy neve alatt csapatban, nem valós TikTok-profillal

vesznek részt, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással megnöveljék.

2.9. A nyertes sorsolás útján kerül kiválasztásra.

3. A nyereményjáték időtartama

3.1 A Játék 2025. október 15., 10:00 órától 2025. december 09., 10:00 óráig tart, mely időtartam során Részjátékok kerülnek megrendezésre:

- 1. Részjáték: 2025. október 15., 10:00 órától 2025. október 28., 10:00 óráig
- 2. Részjáték: 2025. október 29., 10:00 órától 2025. november 11., 10:00 óráig
- 3. Részjáték: 2025. november 12., 10:00 órától 2025. november 25., 10:00 óráig
- 4. Részjáték: 2025. november 26., 10:00 órától 2025. december 09., 10:00 óráig

4. Nyeremény

4.1 Szervező a 2.1 pontban meghatározott Játékhoz kapcsolódóan a Részjátékok alkalmával 1 (egy) nyertest és 1 (egy) tartaléknyertest; továbbá a Részjátékok végeztével 1 (egy) fődíjnyertest és 1 (egy) tartalék-fődíjnyertest sorsol ki. A Játék nyereményei:

- 1. Részjáték: 1 db 7.250,- forint értékű „TrendX” pulóver (cikkszám: 65850150 vagy 65850149)
- 2. Részjáték: 1 db 4.990,- forint értékű „Betty” thermo bögre szürke vagy fekete színben (cikkszám: 47570273/01 vagy 02)
- 3. Részjáték: 1 db 7.250,- forint értékű „TrendX” pulóver (cikkszám: 65850150 vagy 65850149)
- 4. Részjáték: 1 db 4.990,- forint értékű „Betty” thermo bögre szürke vagy fekete színben (cikkszám: 47570273/01 vagy 02)

A Játék főnyereménye:

1 db 129.900,- VAGY 209.900,- VAGY 239.900,- forint értékű „Dubai” matrac 90x200 VAGY 160x200 VAGY 180x200 cm méretben, a nyertes választása szerint (cikkszám: 06130131/01 VAGY 05 VAGY 06)

4.2 A sorsolás eredményét legkésőbb az alábbi időpontokig teszi közzé Szervező az eredeti felhívást tartalmazó Videók alatt kommentben:

- 1. Részjáték: 2025. október 28., 14:00
- 2. Részjáték: 2025. november 11., 14:00
- 3. Részjáték: 2025. november 25., 14:00
- 4. Részjáték: 2025. december 9., 14:00
- Fődíj: 2025. december 10., 14:00

4.3 Szervező az adott Játék (és Részjáték) nyereményét mindig a Játék (és Részjáték) meghirdetésével egyidejűleg, az adott Videóban és jelen játékszabályzatban teszi közzé (a továbbiakban: Nyeremény).

4.4 A Nyeremény másra át nem ruházható és készpénzre nem váltható. Egy Játékos egy adott Játék teljes időtartama alatt kizárólag 1 darab nyereményre lehet jogosult, a Pályázatok számától függetlenül.

4.5 Szervező a Nyeremény nyertesét legkésőbb a sorsolás eredményének közzétételével egyidejűleg értesíti az eredeti felhívást tartalmazó TikTok-videó alatt kommentben (a nyertes profilneve kerül megjelenítésre), amelyhez valamennyi Játékos az adott Játékban a Pályázat benyújtásával kifejezetten hozzájárul (a továbbiakban: Értesítés). A nyertes Játékos a TikTok-csatornának küldött privát üzenetben köteles az Értesítés kézhezvételét követő 8 (nyolc) munkanapon belül visszaigazolni az Értesítést, valamint a Nyeremény kézbesítéséhez szükséges személyes adatait (teljes név, magyarországi lakcím, telefonszám) pontosan megadni. Amennyiben a nyertes a fenti jogvesztő határidőn belül az Értesítést nem igazolja vissza vagy a Nyeremény kézbesítéséhez szükséges adatait nem adja meg, úgy a nyertes Játékos Pályázata kizárásra kerül, és Szervező a kijelölt tartaléknyertes(ek)e)t értesíti a nyereményről. A tartaléknyertes(ek) visszaigazolási kötelezettségére a nyertes visszaigazolási kötelezettségére vonatkozó szabályok értelemszerűen alkalmazandók, amennyiben a tartaléknyertes(ek) az Értesítést a jogvesztő nyolc munkanapos jogvesztő határidőn belül nem igazolja vissza, úgy a nyeremény nem kerül átadásra.

4.6 A Nyereményt a Szervező futárszolgálattal juttatja el az adott nyertesnek a Játékos által az Értesítés visszaigazolásakor megadott magyarországi lakcímre. Szervező a Nyeremény kézbesítését kétszer kíséri meg, a nyertes meghatározásától számított 60 naptári napon belül. A nyertes Játékos köteles együttműködni annak érdekében, hogy a Nyeremény átvételére a postai szolgáltatásokról szóló 2012. évi CLIX. törvényben foglaltak szerint sor kerüljön. Ha ezen együttműködési kötelezettségének a nyertes nem tesz eleget, és így a nyeremény átadása meghiúsul, úgy ezen körülmény a Szervező, illetve Lebonyolító terhére nem értékelhető. A Szervező a Nyeremény átvételére újabb lehetőséget nem biztosít.

5. Adózás, költségek

5.1 A Nyereményhez tartozó esetleges SZJA fizetési kötelezettséget a Szervező viseli. Szervezőt a Nyeremény fentiek szerinti átadásán és adóvonzatuk kiegyenlítésén kívül további kötelezettség nem terheli. A Nyeremények kézbesítésével járó futárköltséget a Szervező viseli. Egyéb esetlegesen felmerülő költségek a Játékost terhelik.

6. Adatvédelmi rendelkezések

6.1 Az adatkezelés célja és időtartama

Az adatkezelés célja, hogy a Szervező a Játékos nyereményjátékban történő részvételét biztosíthassa, a nyereményjáték lebonyolításával, valamint a Nyeremények átadásával kapcsolatban a Játékosok személyes adatait kezelje.

A Szervező és a Lebonyolító a nyertes Játékos által megadott személyes adatokat (név, lakcím, e-mail-cím, telefonszám) a Játékkal összefüggésben, a Játék lebonyolítási időtartama alatt a kapcsolattartás, valamint a nyeremények átadása céljából kezelik. A Szervező és a Lebonyolító a nem nyertes Játékosok személyi adatait nem kezeli, kivéve a Játékos TikTokon megadott felhasználónevét abban az időtartamban, amíg a Játékos a TikTok-csatornán regisztrált. A regisztráció törlését követően az adatkezelés megszűnik. A Szervező és a Lebonyolító az általa

kezelt adatokat harmadik személynek nem adja át, a Szervező és a Lebonyolító fenntartja a jogot, hogy TikTok-felhasználók részére a TikTok közösségi portálon marketinganyagokat osszon meg a TikTok általános szabályai szerint.

6.2 A személyes adatok kezelésének jogalapja

A Játékban történő részvétellel kapcsolatos adatszolgáltatás önkéntes. Az információs önrendelkezési jogról és az információ szabadságról szóló 2011. évi CXII törvény (továbbiakban: Infotv.) 5.§ (1) bekezdés b) pontja értelmében a Játékos a Játékban történő részvétellel, azaz a Pályázat benyújtásával kifejezetten hozzájárulását adja ahhoz, hogy személyes adatait Szervező és a Lebonyolító a Játékszabályzatban meghatározottak szerint kezelje, illetve használja fel, továbbá hozzájárul ahhoz, hogy hogy nyertessége esetén nevét a Szervező minden további feltétel és ellenérték megfizetése nélkül, kizárólag az adott Játékkal kapcsolatosan a TikTok-csatornán nyilvánosságra hozza, a nyilvánosságra hozatal kizárólag a Játékos nevét és nyerésének tényét, továbbá a nyeremény tárgyát tartalmazza.

6.3 A Játékos adatvédelemmel kapcsolatos kötelezettségei

A Játékos kizárólag saját valós adatait adhatja meg. A Játékos az adatok megadásával kifejezetten szavatolja, hogy saját és valós adatait adta meg. Amennyiben más személy adatainak megadásával más személy jogát sérti, úgy köteles az ebből esetlegesen eredő a Szervezőnél és/vagy Lebonyolítóknál keletkezett kár összegét a polgári jog szabályai szerint megtéríteni, melybe beleértendő a Szervező és/vagy Lebonyolító által harmadik személynek fizetendő kártérítés, vagy hatóság által megállapított bírság is.

6.4 Adatkezelő

A Játék során a Játékos által megadott adatok kezelője a Szervező MMXH Lakberendezési Kft. és a Lebonyolító Good Karma Agency Kft. mint adatkezelő. A Szervező elérhetőségei: MMXH Lakberendezési Kft. (székhely: 1095 Budapest, Soroksári út 86-88., e-mail cím: info@moemax.hu) A Lebonyolító elérhetőségei: Good Karma Agency Kft. (székhely: 1036 Budapest, Bécsi út 52. III. emelet 2. ajtó, e-mail cím: hello@gka.hu)

6.5 Játékos jogai személyes adatai kezelésével kapcsolatban

A Játékos jogosult kérni a személyes adatai helyesbítését (megjelölve a helyes adatokat). Az adatkezelő a helyesbítést haladéktalanul elvégzi a nyilvántartásában, és ennek megtörténtéről írásban értesítik a Játékost.

A Játékos bármikor kérheti az adatai törlését – részben vagy egészben – ingyenesen, indokolás nélkül. Az adatkezelő a törlési kérelem kézhezvételét követően haladéktalanul gondoskodik a Játékos adatainak kezelése megszüntetéséről, és törli a Játékost és a Játékos adatait a nyilvántartásából.

Az Adatkezelő a tájékoztatás, helyesbítés vagy törlés iránti kérelmeket az alábbi elérhetőségeken fogadja: MMXH Lakberendezési Kft. (1095 Budapest, Soroksári út 86-88.)

6.6. Adatbiztonság

A Szervező és a Lebonyolító kötelezi magát arra, hogy gondoskodik az adatok biztonságáról, megteszi továbbá azokat a technikai és szervezési intézkedéseket, és kialakítja azokat az eljárási szabályokat, amelyek biztosítják, hogy a felvett, tárolt, illetve kezelt adatok védettek legyenek, illetőleg megakadályozza jogosulatlan felhasználását és jogosulatlan megváltoztatását. A Szervező és a Lebonyolító gondoskodik arról, hogy a kezelt adatokhoz

illetéktelen személy ne férhessen hozzá, ne hozhassa nyilvánosságra, ne továbbíthassa, valamint azokat ne módosíthassa, törölhesse.

7. Vegyes rendelkezések

7.1. A pályázatok hiányosságáért/hibájáért (pl. névelírás, címelírás, téves vagy nem valós adat feltüntetése stb.), a nyeremények kézbesítésének – Szervező és a Lebonyolító érdekkörén kívül eső – elmaradásáért vagy késedelméért, ill. a kézbesítés során keletkezett károkért Szervező és Lebonyolító kizárja a felelősségét.

7.2. Amennyiben a nyertes a nyereményét határidőben nem veszi át, azt a továbbiakban a szervezőtől vagy lebonyolítótól nem követelheti.

7.3. A Nyereményért a Szervező a mindenkor hatályos jogszabályok szerinti jótállást és szavatosságot vállalja.

7.4. Szervező, illetve Lebonyolító kizárja a felelősségét minden, a www.tiktok.com weboldalt, a TikTok-csatornát, illetve az azokat működtető szervert ért külső, ún. sql támadások, illetve a telefonhálózatot ért támadások, meghibásodás estére. Tehát amennyiben a TikTok-csatornát, 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 és Lebonyolító semminemű felelősséget nem vállal.

7.5. A Szervező fenntartja a jogot a Játékszabályzat módosítására. Amennyiben a Játékszabályzat módosítása jogszabályváltozás miatt válik szükségessé, úgy a Szervezőnek jogában áll a Játékszabályzat módosítása egy adott Játék időtartama alatt is, ebben az esetben a Játékszabályzat módosításának hatálya a Szervező döntésétől függően kiterjed a folyamatban lévő Játékokra is.

7.6. A Játékos a Pályázat 2.1. pont szerinti benyújtásával kijelenti, hogy a Játékszabályzatot elolvasta, megértette és a Játékszabályzat valamennyi rendelkezését magára nézve kötelezőnek ismeri el.

7.7 A Játék semmilyen módon nem szponzorált a TikTok által, illetve semmilyen tekintetben nem kapcsolódik a TikTokhoz.

Budapest, 2025. október 15.

MMXH Lakberendezési Kft.

Szervező