

„ZOOMolj a jövő(d)re!”

NYEREMÉNYJÁTÉK RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

(a 2024. szeptember 24. napjától hatályos módosításokkal egységes szerkezetbe foglalva, a módosításokat vastagon szedett, dőlt betűvel jelölve)

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

A „ZOOMolj a jövő(d)re!” elnevezésű nyereményjáték (a továbbiakban: Játék) szervezője az OTP Fáy András Alapítvány (székhely: 1051 Budapest, Nádor utca 16., nyilvántartási szám: 01-01-0003024, adószám: 18014008-1-41) (a továbbiakban: Szervező vagy Alapítvány).

A Játék lebonyolításával összefüggő, annak végrehajtásával kapcsolatos egyes feladatokat kizárólagosan a Szervező jogosult ellátni.

2. FOGALMAK

2.1. *Stream előadások:* A stream előadások során a trénerek Zoom felületen élőben közvetítik kb. 40-45 percben a választott tananyag tartalmát, amelyet a tanulók saját eszközeikről és osztálytermi kivetítéssel is követhetnek.

2.2. *Kategóriák:* Az alábbi 3 kategóriában hirdeti meg a Szervező a Játékot:

- 2-4. évfolyam
- 5-8. évfolyam
- 9-12. évfolyam

3. A JÁTÉKBAN VALÓ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI ÉS MENETE

3.1. A Játékban kizárólag magyarországi alapfokú és középfokú **oktatási intézmények, valamint szakképzési centrumok** (a továbbiakban: **Intézmények**) **2-12. évfolyamos osztályai, tanulóközösségei vehetnek részt** (a továbbiakban: **Résztevők**).

3.2. A Játékban való részvétel feltétele, első lépése a regisztráció, vagyis a <https://digitalisoktatas.otpfavalapitvany.hu/zoomolja jovodre/> oldalon elérhető **Jelentkezési űrlap** digitális kitöltése és beküldése a Résztevőt képviselő pedagógus részéről, aki egyben kapcsolattartónak is minősül.

Egy pedagógus több osztályt, tanulóközösséget is képviselhet, ebben az esetben osztályonként, tanulóközösségenként külön-külön Jelentkezési űrlap kitöltése és beküldése szükséges.

Egy adott osztály, tanulóközösség nevében kizárólag egy pedagógus tölthet ki és küldhet be Jelentkezési űrlapot.

3.3. A Játékban való részvétel második lépése – a <https://digitalisoktatas.otpfavalapitvany.hu/stream-eloadasok/> oldalon elérhető **információk figyelembevételével** – az Alapítvány oktatási menedzserével egyeztetett időpontokban **2 db stream előadás**on való **aktív részvétel** az osztály, tanulóközösség részéről a Játék időtartama alatt.

A Játékban a kategóriánként meghatározott, alábbi stream előadások (ezek közül tetszőlegesen kiválasztott 2 db stream előadás) megtekintésével lehet részt venni:

- 2-4. évfolyam:
 - Holló Jankó – Pénzügyi edukációs mese-játék (2., 3., 4. évfolyamosoknak szól)
 - Tudatos pénzkezelés a családban (2., 3., 4. évfolyamosoknak szól)
 - Modern fizetési eszközök, pénztörténet (3., 4. évfolyamosoknak szól)

- 5-8. évfolyam:
 - Gazdálkodás a pénzzel (5., 6. évfolyamosoknak szól)
 - A család pénzügyei (5., 6. évfolyamosoknak szól)
 - Modern fizetési eszközök, pénztörténet (5., 6., 7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - Környezetgazdálkodás (5., 6., 7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - A szegény ember és a kutya – Pénzügyi edukációs mese-játék (5., 6., 7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - A gazdaság szereplői általános iskolásoknak (7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - Pénzügyi tudatosság és fogyasztóvédelem (7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - Digitális veszélyek, pénzügyi ragadozók (7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - Karrierkérdések és a munka világa általános iskolásoknak (7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - Európai uniós ismeretek általános iskolásoknak (7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - Tudatos pénzkezelés a családban (7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - Tudatos médiafogyasztás (7., 8. évfolyamosoknak szól)
 - A stratégia szerepe a sportban és üzletben (7., 8. évfolyamosoknak szól)

- 9-12. évfolyam:
 - Pénzügyi alapok (9., 10. évfolyamosoknak szól)
 - Digitális veszélyek, pénzügyi ragadozók (9., 10. évfolyamosoknak szól)
 - A gazdaság szereplői középiskolásoknak (9., 10. évfolyamosoknak szól)
 - A stratégia szerepe a sportban és üzletben (9., 10. évfolyamosoknak szól)
 - Tudatos pénzkezelés a családban (9., 10., 11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - Európai uniós ismeretek középiskolásoknak (9., 10., 11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - Környezetgazdálkodás (9., 10., 11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - Pályaorientáció, karrierkérdések középiskolásoknak (9., 10., 11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - Digitális fizetési megoldások (9., 10., 11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - Gyakorlati tudnivalók a diákmunkáról középiskolásoknak (9., 10., 11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - Digital Money Traps – angol nyelvű előadás (9., 10., 11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - Munkavállalói alapismeretek (11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - Vállalkozói alapismeretek (11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - A bankrendszer működése (11., 12. évfolyamosoknak szól)
 - Fenntarthatóság és üzlet (11., 12. évfolyamosoknak szól)

3.4. A Jelentkezési űrlap beküldésével a Résztvevő, illetve az őt képviselő pedagógus a Játékszabályzatban foglaltakat maradéktalanul elfogadja és magára nézve kötelezőnek ismeri el.

3.5. A Játékban való részvétellel a Résztvevő, illetve az őt képviselő pedagógus tudomásul veszi, hogy a stream előadásokon való részvételért – az oktatási menedzserrel már egyeztetett időpontban – a Résztvevő, illetve az őt képviselő pedagógus felel. Amennyiben az egyeztetett időpontot elmulasztják, illetve az ő oldalukon merül fel technikai hiba (például – de nem kizárólagosan – kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, a hálózati leterheltség, a hálózati torlódás, a lefedettség, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása), ami a stream előadás megghiúsulását eredményezi, Szervező nem köteles újabb időpontot felajánlani a Játék időtartama alatt, ha azonban humán erőforrás kapacitásai ezt megengedik, megteszi.

A Szervező oldaláról felmerülő technikai hiba – és ebből kifolyólag a stream előadás megghiúsulása – esetén Szervező újabb időpontot egyeztet a Résztevőt képviselő pedagógussal annak érdekében, hogy még a Játék időtartama alatt biztosítsa a stream előadáson való részvételt.

3.6. Résztevő, illetve az őt képviselő pedagógus tudomásul veszi, hogy a nyereség megszerzésében szerencsefaktor is szerepet játszik.

3.7. A Szervező a nem valós adatokat megadó Résztevőket automatikusan kizárja a Játékból. A regisztrációt a jelen szabályzatban foglalt feltételek teljesítésének ellenőrzése céljából a Szervező megvizsgálhatja, és amennyiben az, illetve ha a Résztevő bármely okból nem felel meg a jelen szabályzat feltételeinek, a Szervező az érintett Résztevőt a Játékból kizárhatja.

4. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

4.1. A Játék **2024.09.20. 00:00 órától 2025.01.31. 24:00 óráig** tart.

4.2. A Játékban való részvételhez szükséges Jelentkezési űrlap kitöltésére és beküldésére **2024. szeptember 27. napjáig van lehetőség.**

A kiválasztott 2 db stream előadás megtekintésére pedig az Alapítvány oktatási menedzsereivel előzetesen egyeztetett időpontokban, a Játék időtartama alatt kerül sor.

Szervező fenntartja magának a jogot, hogy a Játékra való regisztrációt a jelentkezési határidő előtt lezárja, amennyiben a beérkezett jelentkezések figyelembevételével a stream előadások Játék időtartama alatti megtartását – erre fordítható humán erőforrás kapacitása alapján – már nem tudja vállalni.

5. NYEREMÉNYEK, NYERTESEK ÉRTEŚÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

5.1. Szervező feladata a stream előadásokon való részvétel tényének és időpontjának Résztevőnkénti rögzítése képzésösszesítő táblázatban, mely igazolja, hogy egy adott Résztevő teljesítette-e az elvártak szerint 2 db stream előadás megtekintését a Játék időtartama alatt, s így jogosulttá válhat-e az 5.3. pontban meghatározott nyereség megszerzésére.

5.2. Szervező a Játék feltételeit teljesítő Résztevőket kategóriánként összesíti, majd az Alapítvány munkatársaiból álló sorsolási bizottság kategóriánként kisorsol 1-1 (tehát összesen 3) nyertest, illetve az 5.7. pontban foglaltak esetére 1-1 (tehát összesen 3) pótnyertest. A bizottság a sorsolás eredményét jegyzőkönyvben rögzíti. A sorsolás eredménye végleges, azzal szemben semmilyen kifogás nem emelhető, semmilyen igény nem érvényesíthető.

A sorsolás időpontja: **2025. február 7.**

5.3. A nyertes Résztevők egyenként bruttó 100.000,- Ft összegű pénznyereségben részesülnek.

5.4. Szervező a Játék eredményéről honlapján és/vagy közösségi felületein értesíti a Résztevőket.

5.5. A nyertes osztályok, tanulóközösségek pénznyeresége Intézményük fenntartója számára kerül átutalásra támogatási szerződés alapján azzal, hogy a pénznyereség kizárólag az adott Intézmény adott osztályának, tanulóközösségének tanulói javára szóló, a 2025. **március 1.** - 2025. november 30. közötti időszakban szervezett programok költségeire, illetve a tanulók javát szolgáló iskolai eszközök finanszírozására fordítható.

A nyertes Résztevők nevében az Intézmény és a fenntartó a nyereségösszeg célszerű felhasználásáról a Szervező felé kötelesek elszámolni 2025. november 30-ig a támogatási szerződésben rögzítettek szerint.

5.6. A nyereségek másra át nem ruházhatók.

5.7. Amennyiben a Játékban részt vevő osztály, tanulóközösség a Játék adott korcsoportjában nyertesként kerül kisorsolásra, a Szervező legkésőbb a sorsolást követő 5 (öt) munkanapon belül értesíti a nyertes osztály, tanulóközösség Intézményének igazgatóját és/vagy a nyertes Résztvevő kapcsolattartó pedagógusát a Jelentkezési úrlapon megadott e-mail-címen (a továbbiakban: Értesítés). Az Intézmény az Értesítés kézhezvételét követő 5 (öt) munkanapon belül köteles visszaigazolni az Értesítés kézhezvételét, és felvenni a kapcsolatot a Szervezőt képviselő alapítványi munkatárssal. Amennyiben az adott Intézmény az Értesítést követő 15 munkanapon belül nem jelentkezik a nyereményéért a megadott feltételek szerint, úgy elveszíti jogosultságát a nyereményre, és azt a továbbiakban nem követelheti. Amennyiben erre kerül sor valamely nyertes részéről, a nyereményre a sorsolási bizottság által pótnyertesként kisorsolt, adott kategória szerinti osztály, tanulóközösség válik jogosulttá, melyről a Szervező Értesítést küld a fentiek szerint. A sorsolási bizottság kategóriánként 1-1 pótnyertest sorsol ki. Amennyiben a pótnyertes sem jelentkezik a nyereményért, az nem kerül átadásra az adott kategóriában.

5.8. A nyeremények kifizetésének végső határideje – a felek részéről aláírt támogatási szerződés alapján – **2025. március 30.**

6. ADÓZÁS

A nyereményekhez tartozó esetleges adófizetési kötelezettséget a Szervező teljesíti.

7. INFORMÁCIÓ A JÁTÉKRÓL

A Játékról további részletes információk, illetve a Játék Adatkezelési és Adatvédelmi Tájékoztatója a <https://digitalisoktatas.otpfayalapitvany.hu/zoomoljajovodre/>, illetve a <https://www.otpfayalapitvany.hu/web/aloldal/adatvedelem> oldalon érhetők el.

Technikai kérdés esetén az alábbi elérhetőségen kérhető segítség az Alapítványtól: oktatas@otpfay.hu

Budapest, 2024. szeptember 13.