**„ZOOMolj a jövő(d)re!”**

**NYEREMÉNYJÁTÉK RÉSZVÉTELI ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA**

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

A „ZOOMolj a jövő(d)re!” elnevezésű nyereményjáték (a továbbiakban: Játék) szervezője az OTP Fáy Alapítvány (székhely: 1068 Budapest, Benczúr utca 26., nyilvántartási szám: 01-01-0003024, adószám: 18014008-1-42) (a továbbiakban: Szervező vagy Alapítvány).

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

1. FOGALMAK

2.1. *Stream előadások:* A stream előadások során az alapítványi trénerek Zoom felületen élőben közvetítik kb. 40 percben a választott tananyag tartalmát, amelyet a tanulók osztálytermi kivetítéssel követhetnek.

2.2. *Stream előadás kínálat:* A stream előadások köre és rövid bemutatása a [Stream előadás kínálat | Fáy Digitális Portál](https://digitalisoktatas.otpfayalapitvany.hu/stream-eloadas-kinalat/) oldalon érhető el. A pedagógus és az osztály a felsorolt tananyagok közül választhat a tanulók korosztályának és érdeklődésének megfelelően.

*2.3. Kategóriák:* A Szervező a Játékot területi alapon, 20 kategóriában hirdeti meg. Budapest és az egyes vármegyék jelentik a kategóriákat. A 20 kategóriában 1-1 nyertes kerül kisorsolásra az adott területről jelentkező és a Játék feltételeit teljesítő osztályok közül.

1. 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 vehetnek részt** (a továbbiakban: **Résztvevők**).

3.2. A Játékban való részvétel feltétele, első lépése a regisztráció, vagyis a [ZOOMolj a jövődre\_2025 | Fáy Digitális Portál](https://digitalisoktatas.otpfayalapitvany.hu/zoomolj-a-jovodre-2025/) oldalon elérhető **Jelentkezési űrlap** digitális kitöltése és beküldése a Résztvevőt képviselő pedagógus részéről, aki egyben kapcsolattartónak is minősül. A Jelentkezési űrlapon ki kell választani a stream előadás kínálatból 1 db, az osztály korosztályának és érdeklődésének megfelelő stream előadást is.

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

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

3.3. A Játékban való részvétel második lépése az Alapítvány oktatásszervező menedzserével egyeztetett időpontban – a Jelentkezési űrlapon kiválasztott – **1 db stream előadáson való aktív részvétel** az osztály részéről a Játék időtartama alatt.

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 előadáson való részvételért – az oktatásszervező 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 meghiúsulását 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 meghiúsulása – esetén Szervező újabb időpontot egyeztet a Résztvevőt képviselő pedagógussal annak érdekében, hogy még a Játék időtartama alatt biztosítsa a stream előadáson való részvételt.

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

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

3.8. A Játékban részt venni kívánó osztályoknak legalább 15 fősnek kell lenniük. 15 főnél kisebb létszámú osztályok esetén több osztály összevonására van szükség a stream előadás megtartásához. Ez esetben egy megjelölés alatt futnak ezek az osztályok, és amennyiben nyertesként kisorsolásra kerülnek, a nyeremény együttesen illeti meg őket. Amennyiben egy osztály két részletben kíván részt venni a stream előadáson, pl. 10.a / 1. csoport és 10.a / 2. csoport (mert pl. így vannak osztálybontásban), akkor is az egész osztály, vagyis a 10.a egyszer kerül be a sorsolási gömbbe, csak egy osztályként kerülhetnek nyertesként kisorsolásra.

1. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

4.1. A Játék **2025.09.15. 00:00 órától 2026.01.30. 24:00 óráig** tart. A stream előadások ezen időszak alatt, munkanapokon 9.00 és 15.00 óra közötti kezdési időpontokkal tekinthetők meg. Munkanapnak minősül 2025. október 18. és 2025. december 13. is.

4.2. A Játékban való részvételhez szükséges Jelentkezési űrlap kitöltésére és beküldésére, valamint a stream előadáson való részvételre a Játék időtartama alatt folyamatosan van lehetőség. A Résztvevőt képviselő pedagógusnak azonban kiemelt figyelmet kell fordítania arra, hogy a Játékra való regisztrációt olyan időpontban tegye meg, hogy – az időpont-egyeztetést követően, illetve a Szervező humán erőforrás kapacitásai függvényében – a stream előadáson való részvétel biztonsággal megvalósulhasson a Játék időtartama alatt.

Szervező fenntartja magának a jogot, hogy a Játékra való regisztrációt, vagyis a Jelentkezési űrlap kitöltését és beküldését a Játék vége előtt (akár a Játék indulását követő rövid időn belül) lezárja, amennyiben a beérkezett jelentkezések figyelembevételével a stream előadások Játék időtartama alatti megtartását – erre fordítható humán erőforrás kapacitása alapján – már nem tudja vállalni.

1. NYEREMÉNYEK, NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE, NYEREMÉNYEK ÁTADÁSA

5.1. Szervező feladata a stream előadáson való részvétel tényének és időpontjának Résztvevőnkénti rögzítése képzésösszesítő táblázatban, mely igazolja, hogy egy adott Résztvevő teljesítette-e az elvártak szerint 1 db stream előadás megtekintését a Játék időtartama alatt, s így jogosulttá válhat-e az 5.3. pontban meghatározott nyeremény megszerzésére.

5.2. Szervező a Játék feltételeit teljesítő Résztvevőket kategóriánként (Budapest és 19 vármegye) összesíti, majd az Alapítvány munkatársaiból álló sorsolási bizottság kategóriánként kisorsol 1-1 (tehát összesen 20) nyertest, illetve az 5.7. pontban foglaltak esetére 1-1 (tehát összesen 20) 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: 2026. február 6.

5.3. A nyertes Résztvevők egyenként bruttó 100.000,- Ft összegű pénznyereményben részesülnek.

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

5.5. A nyertes Résztvevők (osztályok) a pénznyereményt az Alapítvánnyal kötendő támogatási szerződés alapján használhatják fel kizárólag az adott Intézmény nyertes osztályának tanulói javára szóló, a 2026. március 1. - 2026. november 30. közötti időszakban szervezett élményprogramok költségeire. A támogatási szerződés tartalmát – a pénznyeremény biztosításának, cél szerinti felhasználásának és elszámolásának feltételeit – az Alapítvány pénzügyes munkatársai a nyertes osztályokkal külön-külön egyeztetik.

5.6. A pénznyeremény másra át nem ruházható.

5.7. Amennyiben a Játékban részt vevő osztály a Játékban nyertesként kerül kisorsolásra, a Szervező legkésőbb a sorsolást követő 5 (öt) munkanapon belül értesíti a nyertes osztály Intézményének igazgatóját és/vagy a nyertes Résztvevő kapcsolattartó pedagógusát a Jelentkezési űrlapon 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 vármegye, illetve Budapest szerinti osztály válik jogosulttá, melyről a Szervező Értesítést küld a fentiek szerint. A sorsolási bizottság Budapesten és vármegyénként 1-1 pótnyertest sorsol ki. Amennyiben a pótnyertes sem jelentkezik a nyereményért, az nem kerül átadásra az adott vármegyében, illetve Budapesten.

1. ADÓZÁS

A nyereményekhez tartozó esetleges adófizetési kötelezettséget a Szervező teljesíti.

1. INFORMÁCIÓ A JÁTÉKRÓL

A Játékról további részletes információk, illetve a Játék Adatkezelési és Adatvédelmi Tájékoztatója a

[ZOOMolj a jövődre\_2025 | Fáy Digitális Portál](https://digitalisoktatas.otpfayalapitvany.hu/zoomolj-a-jovodre-2025/), illetve a

<https://otpfayalapitvany.hu/web/aloldal/adatvedelem> oldalon érhetők el.

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

Budapest, 2025. szeptember 10.