



Nyereményjáték szabályzat

Nyereményjáték szervezője a **QTC Kft.** (székhely: 1117, Budapest, Budafoki út 56., 3.em., a továbbiakban: **PROGmasters**). A jelen nyereményjáték szabályzat (a továbbiakban: Szabályzat) vonatkozik a PROGmasters által szervezett **„Nyerj egy új karriert!”** nyereményjátékra (a továbbiakban: Játék).

1. A Játékban résztvevő személyek

A Játékban részt vehetnek azok a természetes személyek (a továbbiakban: Játékos), akik részt vesznek a 2026. augusztus 26-29. között megrendezett Ingyenes IT Camp minden napján, és a táborot záró szintfelmérő tesztet legalább 50%-ra teljesítik.

A Játékban NEM vehetnek részt az alábbi személyek:

- kiskorú, cselekvőképtelen vagy cselekvőképességében korlátozott személyek;
- a szervező tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottai, amennyiben a jogviszonyuk a játék időtartama alatt fennáll, valamint
- ezek közeli hozzátartozói (Ptk. 8:1. § (1) 1.);
- egyéb, a lebonyolításban közvetlenül közreműködő cégek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottai, valamint ezek közeli hozzátartozói,
- akiknek fizetési késedelmük van a PROGmasters irányában,
- vagy nem vettek részt az IT Camp minden napján.

A nyertes Játékos a nyeremény átvételekor köteles nyilatkozni arról, hogy a fentiek szerint nem tartozik a kizárt személyek körébe.

A Játékos jogosult a Játékban való részvételi szándékát visszavonni. Erre vonatkozó döntését e-mailen vagy postai úton juttathatja el a PROGmastershez a sorsolást megelőzően.

A Játékból kizárásra kerül a Játékos, amennyiben sérti a PROGmasters vagy a nyereményjáték jóhírét, vagy megszegi a PROGmasters felé vállalt kötelezettségeit, egyébként a PROGmasters-szel szemben jogellenes vagy jogsértő magatartást tanúsít.



2. A Játék időtartama

A Játék nem folyamatos szervezésű, 2026. augusztus 26. 00:00-tól 2026. augusztus 29. 24:00-ig tart.

3. Nyeremény

Ingyenes részvétel az IT Camp után legfeljebb 3 hónappal induló, PROGmasters által szervezett képzések egyikén.

A PROGmasters a nyertes értesítésével egyidejűleg tájékoztatást ad az induló képzésekről. A nyertesnek a nyeremény megtartásához az értesítést követő 10 napon belül választania kell a képzések közül, és döntéséről tájékoztatni a PROGmasterst.

A nyeremények után számított személyi jövedelemadót és egyéb esetleges közterheket a PROGmasters megfizeti a Játékos helyett.

A nyeremény készpénzre és egyéb termékekre, illetve más képzésre nem cserélhető, át nem váltható, nem átruházható, semmilyen visszatérítésre vagy egyéb kedvezményre nem jogosít. A PROGmasters részéről további fizetési kötelezettség nem merül fel a nyertes irányában, akkor sem, ha a Játékos nem tudja elvégezni a kiválasztott képzést.

4. Nyertesek, az ajándéksorsoláson való részvétel feltételei

A nyeremények azon kisorsolt Játékosok között kerülnek kiosztásra, illetve kisorsolásra, akik valamennyi lenti feltételt teljesítik:

- elfogadják a nyereményjáték szabályait és az adatkezelési tájékoztatót, azok ellen nem emelnek kifogást és azokat nem sértik meg,
- a jelen szabályzat szerint teljesítik a táborral kapcsolatos feltételeket,
- nem tartoznak a Játékból kizárt személyek körébe.

A Játékra történő jelentkezés kizárólag a jelen tájékoztatóban meghatározott feltételek együttes teljesülése esetén érvényes. A Játékban való részvétel, és az előfeltételek elfogadása a táborba történő jelentkezéssel egyidejűleg történik. Amennyiben a Játékos nem felel meg a feltételeknek, úgy kizárásra kerül a Játékból.

Egy játékos csak egy nyereményt nyerhet.



5. Sorsolás

A sorsolás manuálisan történik véletlenszerű kiválasztással 2026. szeptember 2. napján 14:00 órakor. A sorsolás alkalmával 1 pótnyertes kisorsolására is sor kerül. Amennyiben a nyertes nem felel meg a jelen szabályzatban foglalt követelményeknek, vagy a nyereményéért nem jelentkezik határidőben, úgy elveszíti jogosultságát a nyeremény átvételére, és a PROGmasters a pótnyertest értesíti e-mail üzenetben.

6. Nyertes értesítése

A nyertes e-mail üzenetben kerül értesítésre. A PROGmasters nem vállal felelősséget azért, ha a nyertesek nem olvassák a privát üzenetet, az hozzájuk nem jut el, vagy elveszik. A PROGmasters az értesítési kötelezettségének az értesítés elküldésével eleget tesz, a Játékos felelőssége a nyereményjáték kapcsán az értesítések figyelemmel kísérése, valamint a kézhezvételhez szükséges feltételek biztosítása.

7. Adatkezelés

A Játékosok tekintetében a PROGmasters Adatkezelési Tájékoztatója (<https://progmasters.hu/adatnyilatkozat/>) az irányadó, amely kiterjed a Játékra is azzal, hogy a II. fejezetben megjelölt adatkezelési módok a Játék tekintetében az alábbiak szerint alkalmazandók:

A kezelt adatok köre: név, e-mail cím.

Az adatkezelés jogalapja az érintett felhasználó tájékozott, önkéntes hozzájárulása.

Az adatkezelés célja: a nyereményjáték lebonyolítása, a nyeremények kisorsolása és átadása a nyertesek részére, kapcsolattartás.

Az adatkezelés időtartama: a nyertes tekintetében a számvitelről szóló 2000. évi C. törvény 169. § (2) szerinti időtartam. Egyéb Játékosok tekintetében a személyes adatokat a PROGmasters a nyeréménysorsolástól számított 1 hónapig kezeli.

A személyes adatokat a PROGmasters a 1117, Budapest, Budafoki út 56. szám alatti



irodájában tárolja.

A nyertes további adatait (pl. adóazonosító) a hatályos számviteli jogszabályok értelmében a PROGmasters kezeli és azok törlését a számviteli jogszabályokban meghatározott kötelező időtartam (8 év) előtt az érintett nem kérheti.

A Játékban való részvétellel a nyertes Játékos hozzájárul továbbá ahhoz, hogy a nevét (kereszt és vezetéknévét) továbbá az átvételkor róla készített fényképet a PROGmasters a honlapján és más médiumokban a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tegye a PROGmasters szolgáltatásának népszerűsítése céljából.

A Játékos a Játékban való részvétellel kifejezetten tudomásul veszi és hozzájárul az adatai kezeléséhez. A regisztráció során az adatok megadása önkéntes.

A nyertes Játékos adatai továbbításra nem kerülnek.

A sorsolásról készült felvétel vonatkozásában a fenti linken elérhető Adatkezelési Tájékoztató II/7. alfejezetének rendelkezései az irányadóak.

8. Felelősség-kizárás

A Játékos által rendelkezésre bocsátott adatok és információk hiányosságáért és hibáiért (névelírás, rossz válasz stb.), értesítési, szállítási, teljesítési késedelemért vagy hibáért a PROGmasters nem vállal felelősséget. A PROGmasterst a nyeremények tekintetében szavatossági felelősség nem terheli. A PROGmasters kizár minden felelősséget bármilyen kártérítési, kártalanítási igényért a Játékban való részvétellel kapcsolatban.