

## A „Back to school!” PROMÓCIÓS NYEREMÉNYJÁTÉK hivatalos részvételi- és játékszabályzata

### 1. Szervező és Lebonyolítók

#### 1. Szervező és Lebonyolítók

A „Back to school!” vásárláshoz kötött promóciós nyereményjáték

(a továbbiakban: Játék) szervezője a Mars Magyarország Értékesítő Bt., székhelye: 1113 Budapest, Bocskai út 134-146., adószáma: 28284202-2-44 ; a továbbiakban: Szervező).

A Játék lebonyolítói a Szervező megbízásából eljáró D+I ACTIVATION AGENCY SRL. (székhelye: Intrarea Curcubeului 2C Corbeanca Județ Ilfov cégjegyzékszám: J23/2525/2019 , adószáma: RO- 41226367) és a PROMO APP DEVELOPMENT SRL (székhelye: Strada Primăverii nr.138A, adószáma: RO 37119745) (a továbbiakban: Lebonyolítók, vagy D+I ACTIVATION Reklámügynökség és PROMOAPP

Reklámügynökség, magyar nyelvű kapcsolattartási elérhetőség a játék során: mars@promoapp.ro)

A Játék során a D+I Activation, mint Lebonyolító az ügyfélszolgálattal, kapcsolattartással, nyertesek értesítésével és nyeremények átadásával kapcsolatos feladatokat, a PROMOAPP, mint szintén Lebonyolító a promóciós weboldal üzemeltetését és a nyeremények sorsolásának feladatát látja el. .

A részvételen keresztül létrejövő szerződés elektronikusan létrejövő szerződés, arra a magyar jog rendelkezései az irányadók, továbbá írásban kötött szerződésnek minősül, azt a Szervező nem iktatja, az kinyomtatható, lementhető és letölthető. A részvétel során előforduló adatbeviteli hibák javíthatók. Jelen Játékszabályzat a Játék teljes időtartama alatt elérhető a [www.marspromo.hu](http://www.marspromo.hu) promóciós weboldalon („Weboldal”). A Játék során a PROMOAPP megbízásából a lebonyolításhoz szükséges tárhelyszolgáltatást a Hetzner Online GmbH (székhely: Industriestr. 25 91710 Gunzenhausen Germany) végzi.

### 2. A Játékban résztvevő személyek és a részvétel

A Játékban részt vehet minden **18. életévét betöltött**, cselekvőképes, magyarországi bejelentett lakcímmel rendelkező természetes személy), (továbbiakban: **Játékos**) - kivéve a Szervező, illetve a Lebonyolítók, valamint Játék létrejöttében közreműködő ügynökségek, gyártók, ezek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, alkalmazottai és mindezek közeli hozzátartozói (Ptk.8:1§ (1) bekezdése 1. pontja).

A Játékos a Játékban úgy vehet részt, hogy a Játék időtartama alatt bármely Magyarországon található üzletben blokkal vagy számlával igazoltan összesen legalább 499 Ft értékben vásárol **Snickers, Bounty, Mars vagy Twix terméketl** (ld. 5. pont) majd saját személyes adatai megadásával (teljes név, használatban lévő telefonszám, használatban lévő e-mail cím) regisztrál a <https://marspromo.hu/> promóciós weboldalon (továbbiakban: **Regisztráció**) és megadja a vásárlást igazoló blokk vagy számla következő adatait: blokk esetében a blokkon szereplő 11 jegyű AP/APA-kódot (például: AP123456789, vagy APA12345678), számla esetében a számla sorszámát vagy számla azonosítóját, valamint a vásárlás dátumát és pontos időpontját a blokk vagy bizonylat szerint (év, hónap, nap, óra és perc).. (továbbiakban: **Pályázat**).

**FIGYELEM: csak olyan blokk vagy számla használható fel a Pályázat részeként, amelyen minden, a Pályázathoz bekért számla/blokk adat szerepel, és név szerint fel van tüntetve a megvásárolt Snickers / Bounty/ Mars/ Twix termék, és ezt a blokkot vagy számlát a Játék végéig meg kell őrizni a nyereményre való jogosultság igazolására, anélkül a nyeremény nem vehető át!**

A Játékban online vásárlást követően kapott blokkal vagy számlával is részt lehet venni.

A Játékban azok a vásárlást igazoló blokkok, amelyeken nincs feltüntetve a megvásárolt termékek

megnevezése (pl. ilyenek a termék neve helyett csak a #gyűjtő megjelölést feltüntető gyűjtőblokkok), így nem állapítható meg, hogy Snickers/ Bounty/ Mars/Twix termék vásárlása történt, a Játékban nem vehetnek részt.

A Játékosoknak a Játékba való Regisztráció során, az erre a célra szolgáló jelölőnégyzetek bejelölésével el kell fogadniuk a jelen játékszabályzatban (a továbbiakban: **Játékszabályzat**) leírt valamennyi feltételt, valamint el kell olvasniuk és tudomásul kell venniük a Játékkal kapcsolatos adatkezelésről rendelkező **Adatvédelmi Szabályzatban**, továbbá a szintén erre a célra szolgáló jelölőnégyzet segítségével be kell jelölniük, hogy életkoruk meghaladja a 18 évet, ennek hiányában a Játékban nem vehetnek részt.

### 3. A Játék időtartama

A Játék **2021. augusztus 16.** 00:00 órától **2021. szeptember 30.** 23:59 óráig tart, ezen az időtartamon belül van lehetőség az **5. pont szerinti termékek megvásárlására, ÉS a Játékban való részvételhez szükséges Regisztráció elvégzésére ÉS a Pályázat feltöltésére** a [www.marspromo.hu](http://www.marspromo.hu) promóciós weboldalon (a továbbiakban: Weboldal). Ha a vásárlás, regisztráció vagy a Pályázat beküldése a Játék időtartamán kívül esik, a Pályázat nem vesz részt a játékban.

### 4. A Játék menete

A Játék időtartama alatt a Játékosok, amennyiben minimum 499 Ft értékben vásárolnak Snickers/ Bounty/ Mars/Twix terméket (ld. 5. pont), és a jelen szabályzatnak megfelelően az erről a vásárlásról szóló blokk vagy számla adatait a Regisztrációt követően feltöltik a Weboldalra (Pályázat), Pályázataikkal sorsoláson vesznek részt. A Pályázatok közül utólag összesen három darab 350.000 forint értékű digitális eMag vásárlási utalvány, és tíz darab 75.000 forint értékű digitális Udemy vásárlási utalvány kerül kisorsolásra a 7. pontban foglaltak szerint. Az eMag utalványok fizikai üzletben és online, az Udemy utalványok csak online vásárláskor válthatók be.

A Játék folyamán egy blokk vagy számla csak egyszer küldhető be Pályázatként, azaz a rajta szereplő AP kód és a vásárlás napja és időpontja csak egyszer számít érvényes Pályázatnak, vagyis, ha ugyanazzal a blokkal egynél többször is regisztrálnak a megadott promóciós felületen, a második és további feltöltések a Játékból kizárásra kerülnek. Egy blokk vagy számla érvényes feltöltése abban az esetben is csak egy Pályázatnak minősül, ha több Snickers/ Bounty/ Mars/ Twix termék vásárlása szerepel rajta. A Pályázatként feltöltött blokk vagy számla tehát a Játék teljes időtartama alatt csak az első beérkezés alkalmával és csak egy Pályázatként vehet részt a Játékban és kerülhet nyertesként kisorsolásra.

Minden Játékos naponta legfeljebb 10 (tíz) vásárlási bizonylat (blokk vagy számla) adatait töltheti fel a Játékban, vagyis egy naptári napon összesen legfeljebb 10 Pályázat benyújtására jogosult. Amennyiben egy Játékos bizonyíthatóan megpróbálja kijátszani a napi pályázati limitet (pl. fiktív néven vagy több e-mail címmel történő regisztrációk révén), úgy őt a Szervező jogosult a Játékból kizárni.

A Pályázat beküldésével 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 Szervezőn és/vagy Lebonyolítón kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező és a Lebonyolító az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizárnak.

A nyertes Játékosokat a D+I Activation mint Lebonyolító a sorsolást követő 5 munkanapon belül értesíti a Regisztráció során megadott e-mail címen (továbbiakban: Értesítés). Ezen túlmenően háromszor megkísérli telefonon is felvenni a Játékosal a kapcsolatot. A nyertes Játékos az e-mailben szereplő elérhetőségen köteles az Értesítés kiküldését követő 5 (öt) munkanapon belül visszaigazolni az Értesítést, valamint ugyanezen határidőn belül a válasz e-mailben el kell küldenie a blokkról vagy számláról készült fotót a nyereményre való jogosultságának igazolására, ellenkező esetben a nyertes Játékos Pályázata kizárásra kerül és helyébe a 7. pontban foglaltak szerint kisorsolt tartaléknnyertes lép. Amennyiben a nyertes Játékos Pályázata a megküldött blokk vagy számla fotója alapján érvényesnek minősül, úgy Lebonyolító 5 munkanapon belül egy második értesítésben tájékoztatja erről a nyertes Játékost és felkéri, hogy nyereménye átvételének érdekében adja meg a 6. pontban feltüntetett személyes adatait a második értesítés kiküldését követő 5 munkanapon belül. Amennyiben a nyertes Játékos megtagadja ezen személyes adatok megadását vagy a válaszadási határidőt elmulasztja, úgy a Játékból kizárásra kerül és helyébe a 7. pontban foglaltak szerint tartaléknnyertes lép. A fenti határidőbe az Értesítés és a második értesítés kiküldésének napja nem számít bele. **A Játékos részéről a fenti határidők elmulasztása a Nyeremény elvesztését vonja maga után!**

A pályázó által a kódfeltöltéskor megadott és az emailben visszaküldött blokkhoz tartozó adatoknak, valamint a névnek és telefonszámnak egyeznie kell. Amennyiben nem egyeznek az adatok, úgy a beküldött blokk vagy számla és ezáltal a Pályázat érvénytelen, nyeremény átvételére nem jogosít.

Csak olyan nyerést igazoló blokkot, számlát vagy annak másolatát áll a Szervező módjában elfogadni, amelyen a termékek megvásárlásának időpontja a Játék időtartamára esik és korábbi, mint a nyertes pályázatának elküldésének időpontja, és egyértelműen beazonosíthatók rajta a megvásárolt termékek megnevezései. Ezek hiányában, valamint akkor, ha bármilyen módon hamisított vagy manipulált vásárlást igazoló blokk vagy számla felhasználása történik, a nyertes kizárásra kerül a Játékból.

Amennyiben Lebonyolító a nyertes Játékost a Regisztráció során megadott adatok valótlanága, hiányossága/hibája miatt, vagy egyéb okból nem tudja értesíteni a fenti időtartamon belül vagy a Játékos az értesítésre nem reagál, úgy ezen körülmény a Szervező vagy Lebonyolító terhére nem értékelhető. Szervező e körben kizárja kártérítési, illetve egyéb felelősségét.

## **5. A Játékban résztvevő termékek**

A Játékban kizárólag a Magyarországon a Játék időtartama alatt forgalmazott összes Snickers, Bounty, Mars és Twix termék vesz részt.

Pályázathoz e termékek közül bármelyikből lehet vásárolni összesen minimum 499 Ft értékben.

## **6. A részvétel és a promóció főbb szabályai**

A Játékban minden olyan személy részt vehet játékosként, aki megfelel a 2. pontban foglalt feltételeknek, ha részvételét a jelen Játékszabályzat nem zárja ki, továbbá megfelel a játékmechanizmus alábbi feltételeinek, vagyis a Játéknak a fenti 3. pontban meghatározott időtartama alatt:

- legalább egy alkalommal vásárol az 5. pont szerinti Snickers, Bounty, Mars, Twix termék közül (minimum összesen 499 Ft értékben) a Játék időtartama alatt Magyarországon;
- saját személyes adatait megadva regisztrál és feltölti a vásárlást igazoló blokk vagy számla adatait a [www.marspromo.hu](http://www.marspromo.hu) promóciós Weboldalon a Játék időtartama alatt,
- nyertesség esetén a Lebonyolító által küldött Értesítésre a 4. pont szerinti határidő alatt válaszol és megküldi a Lebonyolító részére a vásárlást igazoló blokk vagy számla fotóját,
- nyertesség esetén a Szervezővel/Lebonyolítóval való 4. pont szerinti kapcsolatfelvétel során a korábban megadott személyes adatokon kívül, születési nevét, születési helyét és idejét, anyja születési nevét, adóazonosító jelét, társadalombiztosítási azonosító jelét, és állampolgárságát megadja.
- nyertesség esetén megadja azt az email címet, amelyre a vásárlási utalvány küldhető.

### **6.1.**

A Játékban részt venni kívánó Játékos köteles a 2. pont szerinti regisztráció során a jelen hivatalos Részvételi- és Játékszabályzatot, valamint a Játékkal kapcsolatos adatkezelést ismertető Adatvédelmi Szabályzatot elolvasni és tudomásul venni, ennek hiányában a Játékban nem vehet részt.

### **6.2.**

A Nyereményre való jogosultság elsődleges feltétele, hogy a Játékos az eredeti, a termék megvásárlását egyértelműen igazoló blokkot vagy számlát megőrizze és a Lebonyolító által a 4. pont szerint küldött Értesítést követően annak fotóját vagy scannelt képét a Lebonyolító részére megküldje.

Csak az eredeti, sértetlen és a termék megvásárlását kétséget kizáró módon igazoló blokkot vagy számlát fogadja el a Lebonyolító érvényesnek. Amennyiben a nyertes blokk/számla sérült vagy azonosító adatai egyéb okból nem olvashatók, illetve azon bármely utólagos javítás nyoma fedezhető fel, vagy a blokk a termék azonosítására nem alkalmas (pl. gyűjtő1 megnevezés szerepel a blokkon terméknév helyett) a Szervező jogosult a Játékost a Játékból utólag is kizárni. A Játékszabályzatban foglaltaknak meg nem felelő, illetve bármilyen módon hamisított vagy manipulált nyertes blokkok/számlák érvénytelenek és nem vehetnek részt a Játékban. A Lebonyolítónak jogában áll vásárlási bizonylatok érvényességét bármikor ellenőrizni és kétség esetén az eredeti nyertes blokk vagy számla postai beküldését igényelni a nyertestől a nyereményre való jogosultságának igazolása érdekében.

## **7. A Játékban megnyerhető nyeremények, átadásuk-átvételük**

Vásárolj összesen minimum 499 Ft értékben Snickers, Bounty, Mars, Twix terméket, regisztráld a vásárlást igazoló blokk kódját a [www.marspromo.hu](http://www.marspromo.hu) oldalon, hogy esélyed legyen megnyerni a három darab 350.000 forint értékű eMag digitális vásárlási utalvány, és tíz darab 200 euró értékű

Udemy digitális vásárlási utalvány egyikét. Az eMag utalványok fizikai üzletben és online, az Udemy utalványok csak online vásárláskor válthatók be.

Az Udemy egy angol nyelven elérhető online oktatási piactér, amely több mint 150.000 kurzust kínál több mint 40 millió hallgató számára. Az Udemy digitális vásárlási utalvány által biztosított 200 EUR keretet a nyertesek a [www.udemy.com](http://www.udemy.com) weboldalon online kurzusokhoz tudják felhasználni 1 éven keresztül azután, hogy ott felhasználói fiókot hoztak létre. Az Udemy használatára és a felhasználói fiók létrehozására vonatkozó feltételek angol nyelven a [Terms of Use | Udemy](#) oldalon érhetőek el. A Szervező nem vállal felelősséget az Udemy és/vagy szerződött partnerei által nyújtott szolgáltatásért és annak feltételeiért.

A Játékosok a Játék időtartama alatti bármely napon minimum 1 (egy), maximum 10 (tíz) Pályázat feltöltését követően lehetőséget kapnak, azaz részt vesznek a sorsolásban.

**A sorsolás időpontja: 2021.10.07.** A sorsolás napját a Szervező és a Lebonyolító egyoldalúan módosíthatja, ebben az esetben erről a Weboldalon értesítés tesz közzé.

A sorsolások helyszíne: Bucharest, Romania – D+I Activation Agency SRL irodája. A sorsolásokra 3 tagú sorsolási bizottság jelenlétében, véletlenszerű kiválasztás elvén alapuló gépi sorsolással kerül sor. A Pályázatot beküldött Játékosok közül kerül kisorsolásra a 3 (három)) darab 350.000 forint értékű eMag vásárlási utalvány vonatkozásában 3 (három) fő nyertes és mellette 5 (öt) fő tartaléknyertes, a 10 (tíz) darab 200 euró értékű Udemy vásárlási utalvány vonatkozásában 15 (tizenöt) fő tartaléknyertes, ebben a sorrendben. A tartaléknyertesek a kisorsolásuk sorrendjében válhatnak Nyertessé, amennyiben az eredeti Nyertes, illetve az előttük álló tartaléknyertesek Pályázata a jelen Játékszabályzatban foglaltak szerint érvénytelennek minősül vagy a Nyertes, illetve az előttük kisorsolt tartaléknyertes a Játékból a jelen Játékszabályzat rendelkezési alapján kizárásra kerül. A tartaléknyertesek értesítése sorsolási sorrendben történik. A sorsolások nem nyilvánosak. A sorsolás lebonyolításának menetét és eredményét minden esetben a PROMO APP DEVELOPMENT SRL ügynökség jegyzőkönyvben rögzíti a sorsolás során és továbbítja azt a D+I Activation Agency SRL-nek mint Lebonyolítónak a nyertesekkel való 4. pont szerinti kapcsolatfelvétel céljára.

A.

A Szervező nem vállal felelősséget semmilyen vitás esetért, mely a nyertes által megadott adatok esetleges hibáiból, hiányosságaiból származik.

A Nyeremények a fentiek alapján legkésőbb a nyertesség megállapításától 20 (húsz) napon belül teljesítésre kerülnek a Nyertesek, vagy az arra jogosult tartaléknyertesek részére, amennyiben az átadásnak a jelen Szabályzat szerinti akadálya nincs. A nyeremények másra át nem ruházhatók és más nyereménytárgyra át nem válthatók. A Nyeremények kézbesítése emailben történik.

## 7.1

A Szervező a jelen Játékszabályzatban meghatározott nyereményeken túlmenő egyéb nyereményt nem ad át.

## 7.2

A Játékból a Szervező jogosult kizárni azokat a Játékosokat, akik a Játék szellemével ellentétesen, a jelen Játékszabályzatban foglalt feltételek és előírások megkerülésével vagy egyéb tisztességtelen

módon próbálnak meg a nyereményhez hozzájutni (pl. egy természetes személy neve alatt csapatban, vagy nem valós adatokkal történő regisztrációval vesznek részt a Játékban, azzal a céllal, hogy a nyerési esélyeiket ezzel a megtévesztő magatartással megnöveljék). Ilyen résztvevőknek minősülnek például a sorsolásokon és egyéb nyereményjátékokon történő részvétel érdekében társult személyek, akik a nyeremények megszerzése érdekében összehangolják cselekményeiket és egy név alatt több személy teljesítményeit egyesítik, és ezzel megfosztják a nyerési esélyektől a tisztességesen játszani kívánó többi játékost. Ilyen személyeknek minősülnek továbbá azok is, akik többszöri regisztrációval és/vagy nem valós adatokkal vesznek részt a Játékban abból a célból, hogy tisztességtelenül növeljék a saját nyerési esélyeiket. A jelen pontban meghatározott, tisztességtelen magatartást tanúsító résztvevők vagy Játékosok kötelesek megtéríteni minden olyan kárt, amelyet a Játékkal összefüggésben a Szervezőnek és/vagy Lebonyolítónak okoztak. A Szervező a nem valós adatokat megadó résztvevőket jogosult bármikor kizárni a Játékból.

### 7.3

A Nyertesek által a Lebonyolítók felé megadott hibás vagy téves adatokért a Szervező vagy a Lebonyolítók semmilyen felelősséget nem vállalnak. Miután az 4. pont szerinti Értesítést követően a Nyertes elektronikus úton eljuttatta az eredeti nyertes termék megvásárlását egyértelműen, a termék nevének feltüntetésével igazoló vásárlási bizonylat (blokk vagy számla) fotóját vagy scannelt képét a D+I Activation Agency-hez mint Lebonyolítóhoz a nyereményre való jogosultságának igazolása érdekében, úgy a Lebonyolító egy emailt küld a Nyertesnek az általa megadott elérhetőségre a 4. pont szerinti határidőn belül a nyeremény átadásához szükséges további személyes adatok megadása érdekében (második értesítés). Ezen túlmenően háromszor megkísérli telefonon is felvenni vele a kapcsolatot. **Minden Nyertes köteles együttműködni a Szervezővel és a Lebonyolítóval, hogy a nyeremény átadására a jelen Játékszabályzat 7. pontjában rögzített határidőn belül és megfelelő módon sor kerülhessen. Ha az e pontban foglalt együttműködési kötelezettségének bármelyik Nyertes nem tesz eleget, s emiatt a nyeremény időben való átadása megghiúsul, úgy e körülményért a Szervező felelőssége nem állapítható meg. A határidők elmulasztása az érintett Nyertesre nézve jogvesztő.**

### 7.4.

A Szervező nem vállal felelősséget semmilyen vitás esetért azzal kapcsolatban, hogy ki tekinthető a nyertes Pályázatként kisorsolt blokk/számla jogos tulajdonosának, továbbá fenntartja a jogot, hogy visszatartsa a nyeremény átadását mindaddig, amíg a felek az esetlegesen felmerülő vitás kérdéseket jogerősen és sikeresen le nem zárják.

## 8. Adózás, költségek

A nyereményekhez kapcsolódó valamennyi járulékos adó- és egyéb közterhet a Szervező viseli, azonban egyéb felmerülő költségek (ide tartozik pl. a telefonköltség, esetleges postaköltség) a Játékost terhelik.

## 9. Adatvédelem, személyhez fűződő jogok

A jelen Játékszabályzat szerinti minden adatszolgáltatás a Promóció szervezése és lebonyolítása érdekében, a Szervező és a Játékos között létrejött szerződés teljesítése céljából történik. Azok, akik Játékban részt vesznek, tudomásul veszik az Adatvédelmi Szabályzatban rögzítettek szerint személyes adataik kezelését és feldolgozását.

## 10. Panaszkezelés, Egyéb rendelkezések

A játékos a Játékkal kapcsolatos kérdésével, panaszával az alábbi elérhetőségeken keresztül egyeztethet: [mars@promoapp.ro](mailto:mars@promoapp.ro)

Panaszának leírása mellett kérjük, adja meg a kapcsolattartó nevét és telefonszámát is. Panaszának kézhezvétele után a Lebonyolító minél hamarabb, de maximum 3 munkanapon belül kapcsolatba lép a panaszossal és megadja a panasz kezelésére vonatkozó javaslatot, törekedve a panasz kézhezvételétől számított 28 (huszonnyolc) naptári napon belül történő megoldása érdekében.

A Játékos jogosult a jelen játékszabályzat alapján létrejött szerződésből eredő jogvitájával bírósághoz, illetőleg a fővárosi kereskedelmi és iparkamara melletti békéltető testülethez fordulni, melynek elérhetősége a következő: Címe: 1016 Budapest, Krisztina krt. 99., Telefon: +36-1-488-2131, Fax: +36-1-488-2186, E-mail: [bekelteto.testulet@bkik.hu](mailto:bekelteto.testulet@bkik.hu), Honlap: [www.bekeltet.bkik.hu](http://www.bekeltet.bkik.hu).

Amennyiben a panasz kezelésével a Játékos nem ért egyet, a lakóhelye szerinti járási hivatalhoz is fordulhat - az egyes megyeszékhelyek szerinti járási hivatalok elérhetőségeiről a következő linken tájékozódhat: <http://jarasinfo.gov.hu>

A Szervező az esetleges fogyasztói jogviták rendezése érdekében a békéltető testületi eljárást igénybe veszi. A Szervezőt a békéltető testületi eljárásban együttműködési kötelezettség terheli.

A fogyasztó továbbá panasz esetén igénybe veheti vitája rendezéséhez az Unió online vitarendezési platformot, amelynek címe: <http://ec.europa.eu/odr> A platform igénybe vétele egy egyszerű regisztrációt igényel az Európai Bizottság rendszerében, amelynek megtörténte után nyílik lehetősége a fogyasztónak, hogy a panaszát benyújtsa.

A Játékkal, annak menetével és a nyereménnyel kapcsolatban felmerülő kérdéseket a Lebonyolító a következő elérhetőségen válaszolja meg magyar nyelven:

e-mail: [mars@promoapp.ro](mailto:mars@promoapp.ro)

A jelen Játékszabályzat elérhető a Weboldalon.

Budapest,  
Mars Magyarország Értékesítő Bt.  
Szervező

