

**„Igyál egy finom kávé Párizsban! Egyél egy tökéletes pizzát Rómában!”  
PROMÓCIÓS NYEREMÉNYJÁTÉK hivatalos részvételi- és játékszabályzata**

## **1. Szervező és Lebonyolítók**

„Igyál egy finom kávé Párizsban! Egyél egy tökéletes pizzát Rómában!” 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:

[nyeremenyjatek@marspromo.hu](mailto:nyeremenyjatek@marspromo.hu))

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 **bármilyen Orbit terméket** (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, amelyet magyarországi áruház adott ki, és amelyen minden, a Pályázathoz bekért számla/blokk adat szerepel és név szerint fel van tüntetve a megvásárolt Orbit termék, továbbá a blokkon vagy számlán szereplő eladó magyarországi székhelyű. Ezt a blokkot vagy számlát a Játék végéig meg kell őrizni a nyereményre való jogosultság igazolására, anélkül a nyeremény nem vehető át!**

**FIGYELEM: A Játékban online vásárlást követően kapott blokkal vagy számlával nem lehet részt 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 Orbit 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 **2022. február 01.** 00:00 órától **2022. március 27.** 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 az Orbit termékek közül magyarországi üzletben (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 2 db hétfégi utazást sorsolunk ki (egyet Párizs, egyet Róma úticéllal) a 7. pontban foglaltak szerint. Az érvényes Pályázatot beküldő játékosok számára, amennyiben azok eleget tesznek a jelen szabályzat szerinti kapcsolattartási és igazolási kötelezettségeiknek, a nyereményük postai küldeményben kerül elküldésre a nyertes Játékos által megadott magyarországi címre.

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 Orbit 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 Lebonyolítók 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 tartaléknyertes 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 tartaléknyertes lép. A fenti határidőkbe 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 valótlanosága, 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 fizikai üzletben a Játék időtartama alatt forgalmazott összes Orbit termék vesz részt.

Pályázathoz e termékek közül bármelyikből lehet vásárolni alkalmanként 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 Orbit termék közül (minimum összesen 499 Ft értékben) a Játék időtartama alatt Magyarországon bármelyik üzletben (online vásárlások nem vesznek részt);
- 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 a címét, amelyre a vásárlási utalványt a Lebonyolító küldheti.

#### 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

A játékban két nyeremény kerül kisorsolásra: 1 db kétszemélyes út Rómába összesen legfeljebb 1.825.000 Ft értékben, valamint 1 db kétszemélyes út Párizsba összesen legfeljebb 1.825.000 Ft értékben.

Mindkét nyeremény tartalmaz repülőjegyet, reptéri transzfert, szállást, ellátást, programokat és biztosítást. Az igénybe veendő szolgáltatásokat a nyertes választhatja ki az út értékének és a Szervező által meghatározott szolgáltató(k) vonatkozó kínálatának keretei között. A választott szolgáltatások értéke és az út fenti értéke közötti esetleges különbség megtérítését a Nyertes nem kérheti.

**A már lefoglalt utazás lemondására vagy elhalasztására kizárólag a Nyereményhez tartozó biztosítás feltételei szerint van mód. A Nyeremény részét képező szolgáltatások igénybevételének**

**feltétele, hogy a Nyertes és útitársa megfeleljen az adott szolgáltatás igénybevételére vonatkozó és ahhoz szükséges mindenkori járványügyi előírásoknak. Ennek elmaradása akként minősül, hogy a Nyertes és útitársa a vonatkozó szolgáltatásról és minden azzal kapcsolatos igényről lemondott, ugyanígy lemondottnak minősül minden más olyan szolgáltatás is, amelyet csak a lemondott szolgáltatás igénybe vétele esetén tudott volna a Nyertes és/vagy útitársa igénybe venni – kivéve minden esetben, ha a Nyereményhez tartozó biztosítás feltételei másként nem rendelkeznek.**

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: 2022. április 11.** 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 2 (kettő) fő nyertes és mellette 3 (három) fő tartaléknyertes. 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 Szervező nem vállal felelősséget semmilyen vitás esetért, mely a nyertes által megadott adatok esetleges hibáiból, hiányosságaiból származik.

A Nyeremények a fentiek alapján legkésőbb a Nyertesek értesítési címének megállapításától számított 10 (tíz) napon belül postai úton átadásra 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.

## **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 kapcsolatosan, 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 Játékos 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: [nyeremenyjatek@marspromo.hu](mailto:nyeremenyjatek@marspromo.hu)

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: [nyeremenyjatek@marspromo.hu](mailto:nyeremenyjatek@marspromo.hu)

A jelen Játékszabályzat elérhető a Weboldalon.

Budapest,  
Mars Magyarország Értékesítő Bt.  
Szervező