

DUNAI REGATTA

„WHEEL OF FUN” NYEREMÉNYJÁTÉK SZABÁLYZAT

1. A játék

A „WHEEL OF FUN” elnevezésű nyereményjáték (a továbbiakban: „Játék”) szervezője az Antall József Politika- és Társadalomtudományi Tudásközpont Alapítvány (székhelye: 1093 Budapest, Czuczor u. 2. nyilvántartási szám: 01-01-001096, adószám: 18024681-2-43) (a továbbiakban: „Szervező”).

2. A Játék időtartama

A Játék 2018.07.11-től 2018.07.15-ig tart.

3. Kik vehetnek részt a játékban?

3.1. A Játékban kizárólag magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel, valamint a magyar hatóságok által kiállított érvényes személyazonosító igazolvánnyal rendelkező, 18. életévét betöltött magyar állampolgárságú, cselekvőképes természetes személy (a továbbiakban: „Játékos”) vehet részt, aki a Szervező által meghirdetett feladatokat a leírtak szerint teljesíti.

3.2. A Játékos a nyereményjátékban való részvétellel elismeri, hogy teljes körűen megismerte a Játékszabályzatot (a továbbiakban: „Játékszabályzat”), és azt feltétel nélkül elfogadja.

3.3. Amennyiben a Játékos jelen részvételi szabályzatot vagy annak bármely rendelkezését nem fogadja el, valamint azzal kapcsolatban kifogást emel, a Játékban nem jogosult részt venni, illetve a Játékból automatikusan kizárásra kerül.

3.4. A Játékban nem vehetnek részt a Szervező vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai, megbízottjainak munkavállalói, valamint ezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói; továbbá a Szervező megbízásából a Játék előkészítésében és lebonyolításában közreműködő személyek és cégek vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai, valamint ezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói.

4. A játék leírása

4.1. A Szervező által az EFOTT Fesztiválon meghirdetett nyereményjátékban való részvétel feltétele, hogy 2 fő Játékos az EFOTT Fesztiválon, a Dunai Regatta kitelepülésen található WHEEL OF FUN szerencsekereket közösen megpörgeesse három alkalommal, és a kipörgetett három versenyt teljesítse. A versenyt követően a győztes 2 db Dunai Regatta ajándékot kap, a vesztes pedig 1 db ajándékot vihet haza.

A „+1 ajándék a győztesnek” cikkely kipörgetése esetén a győztes még egy ajándékot választhat. Amennyiben a „+1 ajándék a vesztesnek” cikkelyen áll meg a nyíl, a vesztes választhat még egy ajándékot. Ha a 2 db „+2 ajándék” cikkely valamelyikét pörgetik ki, mindkét Játékos választhat egy plusz ajándékot. Amennyiben ezen cikkelyek valamelyikét pörgetik ki, még egyet pörgethetnek, mely már mindenképpen egy kihívást kell tartalmazzon. Amennyiben ismét egy Ajándékot mutató cikkelyt pörgetnek, a pörgetést meg kell ismételni mindaddig, amíg egy kihíváshoz érkezik a nyíl.

Cikkelyek:

VIZES RULETT, CSÚZLI, PINHEAD, UNIKORNIS, BASKETHEAD, SZÓDAPONG, LÉTRAGOLF, CÉLKERESZT, DARTS, ZSONGLÓR, TWERKPONG, CENTIPONG, +1 AJÁNDÉK A GYŐZTESNEK, +1 AJÁNDÉK A VESZTESNEK, +2 AJÁNDÉK, +2 AJÁNDÉK

Szabályok: az egyes versenyekben a nyertes 1 pontot kap, a vesztes 0 pontot kap, ha döntetlen az állás, akkor pedig mind a ketten 1-1 pontot kapnak. A végső eredmény a pontok összeadásával születik meg.

VIZES RULETT

Tedd fel a fejedre a vizes rulett sisakot, és húzz ki egy pálcát. Ha nem ömlött rád a víz, add át a haverodnak, aki pörgessen egyet a ruletten, majd ő is húzzon ki egy pálcát. Amennyiben ő sem lett vizes, adja vissza a sisakot, és ismételjétek meg még egyszer. Amennyiben valaki kihúzza a vizes pálcát, az lesz a vesztes, és a játék véget ér.

CSÚZLI

Döntsd le a pohártornyot a csúzli segítségével. Aki több poharat dönt le egy dobással, az nyer.

PINHEAD

Egyikőtök vegye fel a pinhead sapkát, a másik pedig próbálja úgy eltalálni a fejét (megadott távolságból), hogy rátapadjanak a labdák, majd cseréljétek. Aki a sapkát viseli, mindenképpen mozdulatlanul kell, hogy álljon. Ha megmozdul, a dobás érvénytelen és a dobónak újra kell dobnia. Az nyer, aki több labdát tudott rádobni a pinhead sapkára.

UNIKORNIS

Egyikőtök vegye fel az unikornisszarvat, a másik pedig dobja a szarvra a karikákat (megadott távolságból), majd cseréljétek. A szarvat viselő személynek mozdulatlanul kell maradnia a dobás ideje alatt. Ha megmozdul, a dobás

érvénytelen és a dobónak újra kell dobnia. Az nyer, akinek több karikát sikerült a másik szarvára dobnia.

BASKETHEAD

Egyikötök vegye fel a kosarat a fejére, a másik pedig dobja a labdákat a kosárba (megadott távolságból), majd cseréljeteK. A kosarat viselő személynek mozdulatlanul kell maradnia a dobás ideje alatt. Ha megmozdul, a dobás érvénytelen és a dobónak újra kell dobnia. Az nyer, aki több labdát tudott bedobni a másik fején lévő kosárba.

SZÓDAPONG

Találjatok bele az egymással szemben elhelyezett, szódával töltött poharakba. Ha beletalálsz a másik poharába, a poharat le kell venni az asztról és meginni a benne lévő szódát. Az győz, aki gyorsabban eltünteti az asztról az ellenfél poharait.

CENTIPONG

A pingpong labdát a mérőszalagon végiggurítva kell beletalálni a pohárba! 4-4 labdát kell beletalálni, akinek többet sikerül a pohárba gurítania, az nyer.

LÉTRAGOLF

Találjatok el a létra különböző fokait megadott távolságból! Felváltva dobhattok, míg el nem dobtátok az összes labdát. Akinek több labdája van a létrán, az nyer.

CÉLKERESZT

Egyikötök vegye fel a célkereszt mellényt, a másik pedig dobja meg a labdákkal, hogy azok odaragadjanak a mellényre, majd cseréljeteK. A mellényt viselő személynek mozdulatlanul kell maradnia a dobás ideje alatt. Ha megmozdul, a dobás érvénytelen és a dobónak újra kell dobnia. Az nyer, aki több labdát tudott rádobni a másik mellényére.

DARTS

Dobjatok 3-3 nyilat a darts táblára! Akinek több pontot érnek a dobásai, az nyer!

ZSONGLŐR

Zsonglőrködj a labdákkal fél percig. Aki ennyi idő alatt többször tudta a 3 labdát körbe dobnia, az nyer!

TWERK PONG

Rázd ki a dobozból a pingpong labdákat twerkelés közben! Aki gyorsabban kirázza az összes labdát, az nyer!

5. AJÁNDÉK

5.1. Ajándék: a győztes (amennyiben ezt felül nem író cikkelyt pörget ki) 2 db ajándékot választhat, a vesztes (amennyiben ezt felül nem író cikkelyt pörget ki) 1 db ajándékot választhat (a továbbiakban: „Ajándék”).

A „+1 ajándék a győztesnek” cikkely kipörgetése esetén a győztes még egy ajándékot választhat. Amennyiben a „+1 ajándék a vesztesnek” cikkelyen áll meg a nyíl, a vesztes választhat még egy ajándékot. Ha pedig a 2 db „+2 ajándék” cikkely valamelyikét pörgetik ki, mindkét játékos választhat egy plusz ajándékot.

5.2. Dunai Regatta ajándékok:

Karkötő

Buborékfújó

Kitűző

Tiny Regatta tornazsák

Dunai Regatta tornazsák

Hűtőmágnes

Sörnyitó

Napszemüveg

5.3. Az egyes ajándékok kizárólag a készlet erejéig érhetőek el.

5.4. Az Ajándék vissza nem váltható, és készpénzre nem váltható.

5.5. Az Ajándékhoz tartozó adó-, illetve járulékfizetési kötelezettség a Szervezőt terheli.

5.6. Szervező fenntartja a jogot, hogy az adott Játék időtartama alatt – nem várt, rendkívüli esetben – az Ajándékot megváltoztassa, azokat az adott Ajándékkal egyenértékű más tárggyal helyettesítse, melyet a Játékos a Játékban történő részvételével ugyancsak elfogad.

6. Vegyes rendelkezések

6.1. Szervező fenntartja a jogot, hogy a Játékszabályzatot indokolt esetben bármikor megváltoztassa. Az erre vonatkozó tájékoztatást a Szervező a Játék egyéb közleményeivel azonos nyilvánosságot biztosítva közzéteszi a Dunai Regatta weboldalán (www.dunairegatta.hu), amelyet a Játékos a Játékban történő részvételével kifejezetten elfogad.

6.2. A Játékkal kapcsolatban tájékoztatást kérni, illetve panaszt tenni a következő elérhetőségen lehetséges: dunairegatta@ajtk.hu e-mail címen.

Budapest, 2018.07.11.

Antall József Tudásközpont