

MIX TO MATCH

Nyereményjáték-szabályzat

Hatályos: 2026. október 10.

1. A nyereményjáték szervezője

A Mix to Match elnevezésű nyereményjáték (a továbbiakban: Játék) szervezője:

- Cégnév: Gradiens Termékfejlesztő Kft. (a továbbiakban: szervező)
- Székhely: 2074 Perbál, Levendula utca 1.
- Cégjegyzékszám: 13-09-192156
- Adószám: 10396731-2-13
- Kapcsolattartási e-mail-cím: lehoczki.erzsebet@bellandra.hu

A Játék lebonyolításában közreműködik a DM, a Játék helyszínéül szolgáló üzlet üzemeltetője.

A Játék szervezője és a lebonyolításban közreműködő üzlet a jelen szabályzatban foglaltak szerint működik együtt.

2. A Játék időtartama és helyszíne

A Játékra kizárólag 2026. október 15-én, az alábbi üzletben, az ott megrendezett unboxing esemény időtartama alatt kerül sor:

- Üzlet neve: dm - Allee Bevásárlóközpont
- Üzlet címe: 1117 Budapest, Október huszonharmadika utca 8-10.
- A játék kezdete: : 2026. október 15. 18 óra 45 perc
- A játék vége: 2026. október 15. 20.00 óra

A Játék az unboxing esemény befejezésével automatikusan véget ér. A Játékban kizárólag a megjelölt helyszínen, a megadott időszakban lehet részt venni. A részvétel más üzletre vagy más időpontra nem ruházható át.

3. A részvétel feltételei

A Játékban az a természetes személy vehet részt, aki:

- a) betöltötte a 18. életévét;
- b) a Játék helyszínéül szolgáló üzletben, a Játék időtartama alatt legalább egy darab Bellandra márkájú kozmetikai terméket vásárol;
- c) a vásárlást az adott üzletben, a Játék időtartama alatt kiállított eredeti vásárlási blokkal igazolja;
- d) elfogadja a jelen szabályzatban foglalt feltételeket.

A Játékban való részvétel önkéntes.

A Bellandra termék megvásárlása a szokásos piaci áron történik. A vásárlónak a termék vételárán felül nem kell külön részvételi díjat vagy egyéb, a Játékban való részvételhez kapcsolódó összeget fizetnie.

A vásárlás igazolására kizárólag a Játék időtartama alatt, a megjelölt üzletben kiállított blokk használható fel.

A részvételhez szükséges további vásárlás nem kötelező. A részvétel feltétele legalább egy Bellandra termék megvásárlása.

4. A Játék menete

A Játék helyszínén két üvegtál áll rendelkezésre. Az egyik tál a két hostess előtt, a másik a játékos előtt helyezkedik el.

Mindkét üvegtál négy-négy plexigömböt tartalmaz. A plexigömbökben a Játékhoz előzetesen meghatározott négy Bellandra termék neve szerepel, összehajtott papíron.

A játékos a vásárlási blokk bemutatását követően vehet részt a Játékban.

Egy játékmenet során:

1. Az első hostess húz egy plexigömböt a hostesek előtt elhelyezett üvegtálból.
2. A második hostess ugyanezen üvegtálból húz egy plexigömböt.
3. A játékos a saját maga előtt elhelyezett üvegtálból húz egy plexigömböt.
4. A három kihúzott papíron szereplő terméknevet a résztvevők megismerik, és összehasonlítják.

A játékos akkor nyer, ha mindhárom kihúzott papíron ugyanannak a Bellandra terméknek a neve szerepel.

Ha a három terméknev nem egyezik meg, a játékos az adott próbálkozás során nem nyer.

A következő próbálkozás előtt valamennyi kihúzott plexigömböt vissza kell helyezni a megfelelő üvegtálba, majd a gömböket össze kell keverni.

A próbálkozások során a húzás véletlenszerűen történik. A húzás eredményét a résztvevők a helyszínen, azonnal megismerik.

5. A próbálkozások száma

Egy játékos legfeljebb három próbálkozási lehetőséget kap.

Amennyiben a játékos az első vagy a második próbálkozás során nyer, a Játék számára azonnal véget ér. A további próbálkozásokra ilyen esetben nem kerül sor.

Amennyiben az első két próbálkozás során nem születik nyerés, a játékos a harmadik, egyben utolsó próbálkozásra jogosult.

A harmadik próbálkozást követően a Játék a résztvevő tekintetében minden esetben lezárul, függetlenül az eredménytől.

A fel nem használt próbálkozások más személyre nem ruházhatók át, és későbbi időpontban nem vehetők igénybe.

6. A nyeremény

A Játék nyereménye egy darab, a nyertes próbálkozás során mindhárom résztvevő által kihúzott terméknevvvel megegyező Bellandra kozmetikai termék.

A nyertes a terméket a helyszínen, a nyerés megállapítását követően kapja meg.

A nyeremény készpénzre nem váltható, más termékre nem cserélhető, és más személyre nem ruházható át.

A nyeremény pontos megnevezése: Moonlight Mule, Barrierita, Double Liftini, Zinc Tonic.

A Játékban átadható nyeremények teljes mennyisége a rendelkezésre bocsátott nyereménykészlethez igazodik. A szervező a Játék meghirdetése előtt meghatározza és biztosítja a nyereményként átadható termékek mennyiségét.

7. A részvétel és a nyeremény átvétele

A játékos a részvétellel elfogadja a jelen szabályzatot.

A nyeremény átadásának feltétele a nyertes eredmény helyszíni megállapítása.

A szervező vagy a lebonyolításban közreműködő hostess jogosult ellenőrizni, hogy a játékos megfelel-e a részvételi feltételeknek, és bemutatja-e a megfelelő vásárlási blokkot.

Amennyiben a játékos a részvételi feltételeknek nem felel meg, a szervező megtagadhatja a részvételt, illetve a nyeremény átadását.

A nyeremény átvételét a szervező indokolt esetben dokumentálhatja. Az ilyen dokumentáció során kizárólag a szükséges személyes adatok kezelhetők.

8. Kizárás

A szervező kizárhatja a Játékból azt a személyt, aki:

- nem felel meg a jelen szabályzatban meghatározott részvételi feltételeknek;
- hamis vagy más személyhez tartozó vásárlási blokkot mutat be;
- a Játék menetét szándékosan megzavarja vagy manipulálni próbálja;
- a Játék során csalárd vagy visszaélészerű magatartást tanúsít.

A kizárásról a szervező a körülmények mérlegelésével dönt. A kizárás nem alkalmazható önkényesen, és nem érintheti a résztvevők jogszabályban biztosított jogait.

9. A Játék módosítása és megszüntetése

A szervező fenntartja a jogot arra, hogy a Játékot vis maior, biztonsági ok, technikai probléma vagy más, a szervező érdekkörén kívül felmerülő, a lebonyolítást érdemben akadályozó körülmény esetén felfüggeszse vagy megszüntesse.

A szervező ilyen esetben köteles a résztvevőket a helyszínen tájékoztatni.

A szervező a Játék lényeges feltételeit a résztvevők hátrányára önkényesen nem módosíthatja. A Játék esetleges módosításáról vagy megszüntetéséről a résztvevőket megfelelően tájékoztatni kell.

10. Adatkezelés

A Játékban való részvétel önmagában nem teszi szükségessé a résztvevők marketingcélú adatainak gyűjtését.

Amennyiben a szervező a Játék lebonyolítása, a nyeremény átadása vagy a jogszabályi kötelezettségeinek teljesítése érdekében személyes adatot kezel, köteles meghatározni az adatkezelés célját és jogalapját, a kezelt adatok körét, az adatmegőrzés időtartamát, valamint az érintettek jogait.

Az adatkezelésre vonatkozó részletes tájékoztatás elérhetősége: [adatkezelési tájékoztató URL-je vagy elérési helye].

A résztvevők személyes adatai reklám- vagy marketingcélra kizárólag megfelelő jogalap alapján használhatók fel.

11. Adózás

A nyereményhez kapcsolódó adó- és közterhek megállapításáról, bevallásáról és megfizetéséről a vonatkozó jogszabályok alapján a kötelezett gondoskodik.

A szervező a nyeremény átadását megelőzően köteles ellenőrizni a nyeremény adózási besorolását és az esetleges kapcsolódó adminisztrációs kötelezettségeket.

12. Panaszkezelés

A Játékkal kapcsolatos kérdéseket és panaszokat a résztvevők az alábbi elérhetőségen jelezhetik:

- E-mail: lehoczki.ertzsebet@bellandra.hu
- Postacím: 2074 Perbál, Levendula utca 1.

A szervező a beérkezett panaszokat a vonatkozó jogszabályok szerint kezeli.

13. Záró rendelkezések

A jelen szabályzatban nem rendezett kérdésekben a hatályos magyar jogszabályok rendelkezései irányadók.

A jelen szabályzat rendelkezései a Játék meghirdetésének napján, 2026. október 15-én alkalmazandók.

A Játékban való részvétellel a résztvevő kijelenti, hogy a szabályzat tartalmát megismerte, és az abban foglalt részvételi feltételeket elfogadja.

Kelt: Perbál, 2026. október 12.

A szervező képviselőjében:

Keve Tibor

ügyvezető

Gradiens Kft.