

Országos IT Megmérettetés – Versenyszabályzat

Az Országos IT Megmérettetés egy online IT verseny, melyen bármely magyar nyelvet értő, nagykorú magánszemély indulhat. Egyszerre ad tanulási lehetőséget a legmodernebb technológiák kérdései mentén, másrészt visszacsatolást, hol is állok mások tudásához képest. Azok számára pedig, akik most ismerkednek az informatikával, külön ismerkedési lehetőséget biztosító kategóriát biztosít a verseny.

Az Országos IT Megmérettetés (a továbbiakban: **Verseny**) kezdete: 2020. október 22. (csütörtök)

Végleges regisztráció határideje, kategóriaválasztással: 2020. október 21. (szerda) 23:59

Kategóriák választásának ideje: 2020. október 1.- október 21.

Legalább egy kategória választása kötelező a Versenyben való részvételhez!

1. Választható kategóriák és szakmai hitelesítők

TATA Consultancy Services Ltd. Magyarországi Fiók	Angular front-end fejlesztés
IBM	Cloud Engineering
IBM	JAVA EE
HM EI Zrt.	Windows Server üzemeltetés
DXC Technology	.NET fejlesztés C# nyelven
AdNovum Hungary Kft.	Probléma-analízis enterprise rendszerekben
Robert Bosch Kft.	Python
Robert Bosch Kft.	Beágyazott rendszerek (C)
Training 360 Kft.	Webfejlesztés modern hagyományos eszközökkel
Training 360 Kft.	Microsoft SQL (MS BI)
Accenture	Modern Microsoft webfejlesztés
Deutsche Telekom IT Solutions	DevOps
Deutsche Telekom IT Solutions	Hálózati ismeretek
Deutsche Telekom IT Solutions	IT Biztonság
One Identity	Linux rendszerfejlesztés és üzemeltetés
BCS Business Consulting Services	A jövő üzleti elemzője
BCS Business Consulting Services	Adattárház elemző
Ulyssys Kft.	Térinformatika
EPAM	Tesztautomatizálás
EPAM	JAVA Spring, Hibernate, JPA
SAP Hungary Kft.	Nyelvfüggetlen programozás és adatbáziskezelés

Edelényi Zsolt	Akadálymentes weboldalak („Jótkony kategória”)
----------------	--

A szakmai hitelesítő állítja össze a kérdéseket, feladatokat és magyarázza meg a megoldást szövegesen írva, vagy videó formájában. A Verseny kiírásával és lebonyolításával kapcsolatban az IThon.info márkanevet birtokló Human Priority Kft. (a továbbiakban: **Kiíró**) jár el.

A szakmai hitelesítő egy olyan hosszúságú feladatsort állít össze, amely egy átlagos tudású szakember számára kb. 10 perc alatt megoldható, ugyanakkor a Kiíró belátása szerint dönthet akként, hogy az adott feladatsor megoldására 10 perctől eltérő időkeretet határoz meg, melyről előre a játékost tájékoztatja. A feladatok egyre nehezednek. Az első forduló kérdései a körülbelül 1 éves tapasztalatú szintnek felelnek meg, az utolsó 3-4 forduló feladatainak időkereten belüli megoldásához már komoly szakmai ismeret szükséges.

2. Regisztráció, a Versenyen való részvétel feltételei

2.1. A Versenyen való részvételhez az alábbi 3 feltétel maradéktalan teljesítése szükséges:

- (i) **regisztráció a Versenyre és kategória(ák) választás(a);**
- (ii) a versenyző regisztrációja a **nevezési díj befizetését** követően válik véglegessé. A nevezési díj befizetése versenyzőként értendő, nem pedig kategóriánként. A versenyző a regisztráció és a nevezési díj befizetése után tetszése szerint bármennyi kategóriában indulhat;
- (iii) a regisztráció sikeres befejezéséhez szükséges a jelen **Versenyszabályzat**, valamint az **Adatkezelési Tájékoztató elfogadása**.

2.2. A Versenyre való regisztráció során a versenyzőnek meg kell adnia a valós kereszt- és vezeték nevét, e-mail címét és telefonszámát, valamint meg kell adnia egy felhasználónevet (amely lehet fantomnév) és jelszót. Apay Versenyre való regisztráció teljes mértékben önkéntes, így az adatok megadása is a versenyző önkéntes hozzájárulásán alapulnak, azonban a Versenyen való részvételhez ezen adatok megadása nélkülözhetetlen.

(A telefonszám megadása azért feltétlenül szükséges, mert egyfelől a versenyző – mint valós személy – azonosítása és a visszaélések elkerülése érdekében a regisztrációkor kap egy automatikus visszaigazolós kódot SMS-ben, másfelől a telefonszám szükséges a Versennyel összefüggő rendkívül fontos és sürgősségű értesítések megküldéséhez, valamint a nyeremény átadásának egyeztetése miatt is. Marketing célokra a Kiíró nem használja a telefonszámot. A személyes adatok kezelésével kapcsolatos részletesebb információk az Adatkezelési Tájékoztatóban találhatóak.)

2.3. A megváltozott regisztrációs feltételek miatt a Versenyre való újbóli regisztráció (e-mail cím és telefonszám megadása) szükséges azoknak a versenyzőknek is, akik az előző három évben már regisztráltak és játszottak a Versenyben.

3. Nevezési díj

3.1. A nevezési díj befizetése alól mentesül, aki „early bird”-ként, a nevezési díjak beszedése előtti időszakban – azaz 2020. szeptember 15. és szeptember 30. között- regisztrál a Versenyre.

3.2. A nevezési díjak a következőképpen alakulnak:

- 2020.10. 01-től 2020.10.21-ig br. 5990 Ft

3.3. A Kiíró az időpontok eltolásának- és az árak változásának jogát fenntartja.

3.4. A versenyző a nevezési díjat a Versenyre való regisztrációval egyidejűleg, a Paylike nevű 'paypal' rendszeren keresztül, kártyás befizetéssel tudja kiegyenlíteni. Mindaddig, amíg a versenyző a

nevezési díjat nem fizeti meg, a regisztrációja nem minősül véglegesnek, és a Versenyben nem tud részt venni. Kérdés vagy probléma esetén az alábbi e-mail címen lehet érdeklődni: info@ithon.hu

- 3.5. A versenyző tudomásul veszi, hogy a Kiírónak nem áll módjában a nevezési díjat visszafizetni a versenyző részére abban az esetben, amennyiben a versenyző a Versenyt nem játssza végig, vagy a Verseny feladatainak megoldásába egyáltalán nem kezd bele.

4. Kedvezmények

- 4.1. A Versenyre történő regisztráció megnyílásától (2020.09.15.) a Verseny megkezdéséig (2020.10.21.) a Kiíró fenntartja magának a jogot, hogy bármikor, előzetes értesítés nélkül „**kedvezményes nap**”-ot hirdessen meg, amikor is egy konkrét napon (vagy 24 órán belül) történő regisztráció esetén a Versenyen való részvétel az eredeti nevezési díjnál (br.5900 Ft) alacsonyabb.
- 4.2. Ingyenes továbbá a Versenyen való részvétel azon versenyzők számára, akik az „akadálymentes verseny kategóriára” jelentkeznek és érdemben megpróbálják megoldani az „akadálymentes verseny kategóriára” feladatit (a továbbiakban együttesen: **Jótkony Kategória**).

A fentiekben részletezett kedvezményekből a Versenyre történő regisztráció során csak egy kedvezmény vehető igénybe.

5. A Verseny menete, a versenyzés feltételei

- (i) 7 héten át, kategóriánként 7 fordulóban, 10 perces feladatok megoldásával valósul meg a Verseny, de egy-egy kivételes fordulóban a 10 perces időkerettől eltérhet a Kiíró, amelyről legkésőbb a forduló előtt figyelmezteti a versenyzőt.
- (ii) Az első 4 körben a versenyző a feladatokat csütörtöktől a következő hét kedd éjfélig bármikor megoldhatja.
- (iii) Az utolsó 3 körben a feladatok megoldására a versenyzők számára egy előre meghatározott időpontban és időtartamban lesz lehetőség. Az időpontok a kategóriákra jelentkezők arányának függvényében kerülnek meghatározásra. Egyéni módosítási kéréseket a versenyzők számára tekintettel nem áll módunkban figyelembe venni.
- (iv) Az utolsó három forduló feladatai a nehézségi szintjükre való tekintettel kétszer annyi pontot érnek (külön-külön fordulónként), mint az előző fordulókban elérhető pontszámok. (Ettől minimális eltérések felfele és lefele is lehetnek, tehát nem pontosan kétszer annyiról van szó.)
- (v) Nem lehet győztes egyetlen kategóriában sem az a versenyző, aki az utolsó három fordulóból legalább kettőben nem vett részt.
- (vi) A Verseny elindulását követően minden héten csütörtökön e-mailben kapja meg a versenyző az adott feladatról az értesítést – amennyiben a versenyző külön kérte, hogy e-mailben ne értesítsük, úgy az értesítés elérhető a verseny felületére való bejelentkezéssel is – fordulónként 1 db e-mailben. A feladatokra előre meghatározott idő áll rendelkezésre, amely információ az adott forduló indítása előtt elérhető a versenyzők számára, csak úgy, mint a forduló egyes feladatiért járó pontszám.
- (vii) Ha a versenyző egy fordulót kihagy a hét fordulóból, Kiíró az adott forduló feladatsorainak maximális idejét könyvelni el számára, illetve 0, azaz nulla pontot kap az adott fordulóért.
- (viii) Egy versenyző egy feladat megoldásával csak egyszer próbálkozhat.
- (ix) A versenyző a feladatok megoldása során az internetet használhatja segítségként. A versenyszervezők igyekeztek minél életszerűbbé tenni a körülményeket.
- (x) A Verseny során kizárólag a megoldások benyújtására nyitva álló határidőn belül benyújtott és az egyes feladatok megoldására biztosított időkereten belül megoldott feladatok kerülnek elbírálásra.

- (xi) A versenyző aktuális helyezése minden forduló után látszódnia fog a versenyző számára az alábbiak szerint: az adott fordulóban elérhető maximális pontszám / a versenyző pontszáma. A verseny végén százalékos formában elérhető lesz, hogy a versenyző az összes induló hány százaléka között van eredményei alapján.
- (xii) A Verseny során az egyes fordulók megoldásai minden csütörtökön 9 órától lesznek elérhetőek.
- (xiii) A Verseny során Kiíró a maximálisan helyes megoldásokat fogadja el: abban az esetben, ha egy feleletválasztós kérdésnél több helyes válasz is van, a megoldásért akkor jár a pontszám, ha minden helyes megoldást kiválasztott a Versenyző. Helytelen megoldások kiválasztásakor vagy helyes megoldás ki nem választása esetén nem jár pont az adott feladatért. Adatbekérős kérdésnél legalább egy helyes választ meg kell adni, hogy járjon a feladatért a pontszám.
- (xiv) Ha egy vitatott válasz később módosításra kerül, úgy ez később a versenyző pontszámának módosulását is magával vonhatja. Kiíró ilyen utólagos pontjövírások esetén az adott kategória versenyzőit igyekszik értesíteni.
- (xv) A teljes Verseny lezárultát követően a kategóriánként első 10-10 helyezett személyazonosságát a versenyző által önkéntesen megadott adatok alapján a Kiíró jogosult ellenőrizni (többek között annak érdekében, hogy a versenyző valóban nem az adott hitelesítő alkalmazottja – lásd 6.3 pont). Amennyiben a Kiíró sem – a versenyző által megadott – e-mailen, sem telefonon nem tudja elérni és azonosítani a versenyzőt a Verseny lezárultát követő 5 munkanapon belül, akkor az adott versenyző helyezését és díjazását elveszti, és helyette az ő utána soron következő versenyzőt illeti meg a helyezése és díjazása.
- (xvi) A feladatok megoldása után, és azok beküldése előtt:
- a. a versenyzőnek ki kell tölteni egy 2 perces verseny-elégedettség felmérő kérdőívet a Verseny színvonalának mindenkor emelése érdekében; ezt követően
 - b. a versenyző öt érintő, releváns kérdéseket kap, piackutatási célból. Kiíró piackutatási motivációját az IT munkaerőpiac jobb megismerése és formálása indokolja, közösen, a versenyzőkkel.
- A megoldás beküldése az elégedettség-kérdőív és a piackutatási kérdések anonim megválaszolása után véglegesíthető. Amennyiben a versenyző több kategóriában játszik, a piackutatáshoz kapcsolódó kérdéseket abban az esetben is csak egyszeri alkalommal kapja meg.
- (xvii) A verseny során a versenyző választásától függetlenül hozzájárulását adhatja ahhoz, hogy
- a. a kategóriát hitelesítő partner cég név szerint megtekinthesse a versenyző eredményét és ez alapján megszólíthassa a versenyzőt;
 - b. a kategóriát hitelesítő partner cég anonim módon megtekinthesse a versenyző eredményét és ez alapján megszólíthassa a versenyzőt;
 - c. illetve elzárkózhat attól, hogy a kategóriát hitelesítő partner cég megtekinthesse a versenyző eredményét és megszólíthassa őt.
- A versenyző hozzájárulása alapján a kategóriát hitelesítő partner cég és a versenyző közötti létrejött kapcsolattal és jogvisztonnyal összefüggésben a Kiíró kizárja mindennemű felelősségét. A kapcsolatfelvétel tényéről a Kiíró nem szerez tudomást, az teljes mértékben független a Kiírótól.
- (xviii) Kiíró a versenyző saját figyelmetlenségéből adódó hibák miatt nem vállal felelősséget.

6. A Verseny értékelése (abszolút győztes és kategóriagyőztes)

- 6.1. A Verseny keretében kiírásra kerülő kategóriákban a Kiíró kategóriánként győztest hirdet. A kategória győztese az a versenyző lesz, aki az adott kategóriában a legtöbb helyes választ küldi be az adott kategória fordulójának kérdéseire és ezáltal a legtöbb pontot gyűjti. Az egyes feladatokra 1-től 20-ig terjedő pontszámot lehet kapni. Minél nehezebb, összetettebb, illetve magasabb

szenioritást feltételez egy feladat egy fordulón belül, a pontszáma annál magasabb. Az utolsó 3 forduló elérhető összpontszáma magasabb lesz, mint a korábbi fordulóké (ld.5/IV.pont) . A versenyzők minden forduló minden feladatánál látják, melyik feladatért mennyi pontszámot lehet kapni. A fordulók, illetve a verseny végén az elért eredmény nem százalékos formában, hanem az összpontszámhoz viszonyítva lesz megadva. Pontszámegyenlőség esetén a feladatokat a legjobb időeredménnyel teljesítő versenyző a győztes.

6.2. Az értékelés során elsődleges szempont a hibátlan megoldás. A Kiíró az időeredményt csak azonos számú helyes válasz esetén veszi figyelembe a versenyzők rangsorolásakor.

6.3. Nem lehet az adott kategória győztese, és nem kerülhet az adott kategória legjobb 10 versenyzője közé az a versenyző, aki az adott kategóriát hitelesítő partner cég alkalmazottja (ideértve bármilyen munkavégzésre irányuló jogviszonyt), vagy aki az adott hitelesítő partner munkavállalója volt (ideértve bármilyen munkavégzésre irányuló jogviszonyt) a Verseny megkezdése előtti 365 napon belül. Továbbá nem indulhat az adott fordulóban, aki az adott kategória feladatsorának előzetes ellenőrzését, lektorálását végzi.. Az ilyen kizáró tényező hatálya alatt álló versenyző tehát játszani ugyan játszhat az adott kategóriában, de nem kaphat pontot a kategória után.

6.4. A Verseny abszolút győztese a kategóriák legjobb 10 versenyzője közül kerülhet ki. Az abszolút győztes kihirdetésénél holtverseny esetén a versenyzők összesített időeredménye rangsorol. Ha minden kategóriát egyetlen (értsd. egy-egy) versenyző tud csak hibátlanul megoldani és emiatt pontegyenlőség alakul ki, a hibátlan megoldást adók között sorsolás útján kerül ki az abszolút győztes, mivel ebben az esetben az időeredmény összehasonlítása nem konzekvens, mivel a kategóriákban a feladatok száma és nehézségi szintje objektíven nem összehasonlítható.

6.5. Kategóriagyőztes: az adott kategóriában a legtöbb pontot elérő játékos. Pontegyezés esetén a jobb időeredmény dönt. Az ez alapján kialakult sorrendben a TOP10 játékos kap pontot az alábbiak szerint:

1. helyezett 15 p
2. helyezett 12 p
3. helyezett 10 p
4. helyezett 8 p
5. helyezett 7 p
6. helyezett 6 p
7. helyezett 5 p
8. helyezett 4 p
9. helyezett 3 p
10. helyezett 2 p

6.6. Kategórián belüli pontegyezésnél az idő dönt, ilyenkor az kapja a pontot, aki gyorsabb volt.

6.7. Abszolút győztes az, aki a legtöbb pontot szerzi, úgy, hogy legalább egy kategóriában 15 pontot szerez, vagyis kategóriagyőzelmet arat. Így egy versenyző hiába lesz második helyezett 5 kategóriában is, ha valaki 3 kategóriában második, 1-ben harmadik, és 1-ben első, akkor ő viszi el a díjat.

6.8. Versenyző egy adott forduló eredményeit a megoldások közzétételét követő 5. napig vitathatja az erre rendelkezésre álló űrlap kitöltésének segítségével.

7. Nyeremények

7.1. A kategóriák győztesei az adott kategóriára meghirdetett nyereményre válnak jogosulttá, melyet a szakmai hitelesítők versenyoldalán lehet megismerni.

7.2. Az abszolút győztes a főnyereményt kapja meg.

7.3. Kategóriánként az 50 legjobb teljesítményt elérő versenyző a Versenyt követően egy "elit klubba" nyer meghívást, ahol elsőként értesülhetnek értékes információkról, valamint megteremtjük a szakmai networking lehetőségét is a számukra egymás között.

8. A főnyeremény feltételeinek bővebb leírása

A Főnyeremény: Huawei Matebook 13 i7 (53010XUJ) 13" notebook

- Intel® Core™ i7-10510U /1.8GHz - 4.9GHz / 8MB
- 16GB LPDDR3 RAM, 512 GB NVMe PCIe SSD
- 13" QHD (2160x1440) IPS FullView kijelző

A győztes a laptopot a helyszínen, a Huawei képviselőjétől veszi át a színpadon.

A géppel kapcsolatos minden további ügyintézés a Huawei-t terheli.

A nyeremény átvétele előtt a Kiíró nyilatkoztatja a versenyzőt arra vonatkozóan, hogy a versenyző nem áll-e a 6.3 pontban írt kizáró tényező hatálya alatt. A győztesek neve (kategóriánként az első 10 helyezett) feltüntetésre (publikálásra) kerülnek egy online cikkben (a hozzájárulás visszavonható a versenyző által). Elektronikusan le tudják kérni az oklevelüket.

9. Egyéb rendelkezések

9.1. A Kiíró és a szakmai hitelesítők kizárják a felelősségüket a Verseny keretében fellépő mindenfajta adatvesztésért, hibásan, késedelmesen, hiányosan általuk vagy részükre megküldött adatért, információért és azokkal kapcsolatban járulékosan fellépő mindennemű kárért.

9.2. A Kiíró a nyeremény átadás-átvételének elmulasztása és sikertelensége miatt nem vállal felelősséget, amennyiben az adott győztes vagy díjazott versenyző értesítése akár az internetszolgáltató hibájából, akár azért nem volt lehetséges, mert a versenyző a regisztráció során hibás adatokat adott meg, vagy egyéb, a saját érdekkörében felmerülő okból nem szerzett tudomást az értesítésről.

9.3. A versenyző által a regisztráció során megadott adatok valóságáért és megfeleléséért a versenyzőt terheli minden felelősség. A versenyző által tévesen vagy hibásan megadott adatokért a Kiíró nem vállal felelősséget.

9.4. A Kiíró fenntartja magának a jogot, hogy a Verseny során bármilyen gyanús esemény észlelése esetén az adott személyt (versenyzőt) egyoldalúan és indokolási kötelezettség nélkül kizárja a Versenyből. Indokolás nélküli kizárás esetén a versenyzőnek a nevezési díj visszajár.

9.5. A Kiíró kizárja a felelősségét minden olyan reklamációval vagy egyéb kártérítési és díj-visszafizetési követeléssel kapcsolatban, amely azzal kapcsolatos, hogy a versenyző nem megfelelő (számára megoldhatatlan) Kategóriában nevezett, vagy a versenyző elégedetlen az elért eredményével (pontszámával).

9.6. A jogsértő, illetve a jelen Versenyszabályzatban foglaltak megsértésével megoldott vagy megküldött megoldás érvénytelen, és a Kiíró jogosult a megoldást figyelmen kívül hagyni, valamint az adott versenyzőt a nevezési díj visszafizetése nélkül a Versenyből kizárni.

9.7. Amennyiben a versenyző egy adott megoldására kapott eredményével (pontszámával) nem ért egyet, vagy a feladattal kapcsolatban egyéb sérelme merül fel, úgy panasszal vagy reklamációval az adott eredményéről való tudomásszerzést követő három (3) munkanapon belül, egy (1) alkalommal fordulhat a Kiíró felé. Amennyiben a versenyző panaszát vagy reklamációját a Kiíró

alaptalannak tartja, úgy a versenyzőnek az adott eredménye tekintetében további jogorvoslati lehetősége nincs.

- 9.8. A Kiíró kizárja a felelősségét minden olyan kárért, amely abból ered, hogy – a jelen Versenyszabályzat vagy jogszabály rendelkezéseinek a versenyző általi megszegése miatt – a Kiíró a Versenyt vagy annak egyes részeit felfüggeszti, vagy idő előtt megszünteti.
- 9.9. Amennyiben a versenyző magatartása következtében vagy azzal összefüggésben harmadik személy vagy bármely hatóság, illetve bíróság a Kiíróval szemben – a jelen Versenyszabályzat elfogadásával létrejövő jogviszonyra tekintettel – bármilyen igényt támaszt, illetve eljárást indít, a versenyző köteles minden, a Kiíró által megkövetelt intézkedést megtenni és a Kiírónak megtéríteni minden olyan kárt, vagyoni hátrányt és költséget, ami a Kiírot a versenyző bármely jogellenes magatartása miatt vagy azzal összefüggésben éri.
- 9.10. A versenyző köteles a Kiírónak megtéríteni valamennyi olyan kárt illetve költséget, amely a Kiírot a versenyző bármely jogellenes magatartása miatt vagy azzal összefüggésben érte.
- 9.11. A Kiíró fenntartja a jogot, hogy a jelen Versenyszabályzatban foglalt feltételeket vagy magát a Versenyt, akár a Verseny időtartama alatt indokolás nélkül egyoldalúan módosítsa vagy megszüntesse. A Verseny indokolás nélküli megszüntetése esetén a versenyzőnek a nevezési díj visszajár, egyéb kompenzációra vagy kártérítésre a versenyző nem tarthat igényt (függetlenül attól, hogy a Verseny során milyen eredményeket ért el).
- 9.12. A Kiíró fenntartja a jogot, hogy a nyereményeket módosítsa, vagy azok kiosztásának lehetőségét visszavonja, amennyiben a nyereményt biztosító szerződéses partnere a nyereményre vonatkozó felajánlását visszavonja.
- 9.13. A Kiíró kizárja felelősségét minden a Verseny során, vagy azzal összefüggésben felmerülő, harmadik személynek okozott, valamint esetleges technikai hibákból eredő károkért.
- 9.14. Az egyes feladatok és azok megoldásai szellemi tulajdont képeznek, ennek megfelelően oltalom alatt állnak. Erre vonatkozó engedély nélkül tilos a feladatok és megoldások másolása, sokszorosítása, megosztása és nyilvánosság felé történő közvetítése. A szellemi tulajdon megsértése a Versenyből történő kizárást, valamint polgári jogi és büntetőjogi felelősségre vonást eredményez.
- 9.15. Bármilyen kérdés esetén itt tudsz minket elérni: info@ithon.info

10. Regisztrációs nyilatkozat

- 10.1. A Versenyre történő regisztrációval a versenyző a jelen Versenyszabályzatban foglaltakat kifejezetten elfogadja.
- 10.2. A Kiíró a versenyző adatainak kezelésekor a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről szóló, 2016. április 27-i (EU) 2016/679 európai parlamenti és tanácsi rendelet (a továbbiakban: **GDPR**), az *információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról* szóló 2011. évi CXII. törvény, valamint a saját Adatkezelési Tájékoztatója rendelkezései szerint jár el.
- 10.3. A versenyző regisztrációjának elküldésével kifejezetten elfogadja a Kiíró Adatkezelési Tájékoztatójában foglaltakat. A Kiíró Adatkezelési Tájékoztatója itt érhető el.
- 10.4. A Kiíró jogosult a Versenyre regisztrált versenyző részére hírlevelet vagy egyéb célzott reklámlevelet küldeni, amennyiben a versenyző a regisztrációkor ehhez előzetesen, egyértelműen, kifejezetten és önkéntesen hozzájárult. Kiíró nem köteles ellenőrizni a versenyző által a

regisztrációkor illetőleg a hozzájárulás megadásakor rendelkezésre bocsájtott adatok valóságtartalmát.

- 10.5. A Kiíró a hírlevelekben és reklámlevelekben biztosítja a leiratkozás lehetőségét, így versenyző az önkéntes hozzájárulását bármikor jogosult visszavonni. Ebben az esetben Kiíró a visszavonást követően a versenyző részére több hírlevelet, illetőleg egyéb reklámlevelet nem küld, továbbá törli a versenyző adatait a hírlevélre feliratkozott felhasználók adatai közül.

Készült: Budapest, 2020.09.15.