

Allianz #AllIn40 Pontgyűjtő játék – Játékszabályzat

1. A játék célja

Az Allianz #AllIn40 platform célja, hogy a résztvevők az All In 40 Szülinapi Party esemény során különböző aktivitásokkal pontokat gyűjtsenek, kihívásokat teljesítsenek, QR kódos kérdésekre válaszoljanak, Mystery feladványokat oldjanak meg, valamint követhessék saját helyezésüket az összesített ranglistán.

2. Résztétel

A játékban való részvétel önkéntes és ingyenes.

A játékban azok vehetnek részt, akik a platformon regisztrálnak az All In 40 Szülinapi Party helyszínén (Dürer Kert) elhelyezett QR kódok segítségével, és elfogadják a játékszabályzatot.

A regisztráció során a következő adatok megadása szükséges:

- becenév
- email cím

A játékos pontjai a megadott becenévhez és email címhez kapcsolódnak. A becenév módosítása nem jár pontvesztéssel.

A regisztrációkor megadott email cím lehet céges vagy privát, de egy játékos csak egy email címmel regisztrálhat. A megadott email címre a platform nem küld üzenetet, az mindössze azonosításra szolgál.

Több regisztráció ugyanazzal az e-mail címmel nem lehetséges.

3. Technikai feltételek

A platform használatához internet-hozzáféréssel rendelkező okostelefon vagy egyéb eszköz szükséges. A szervező nem vállal felelősséget a résztvevő eszközéből vagy internetkapcsolatából eredő csatlakozási problémákért.

A QR kódok beolvasásához a készülék kamerájának és egy QR-olvasó alkalmazásnak (vagy a böngésző beépített funkciójának) kell rendelkezésre állnia.

4. Pontszerzési lehetőségek

A játékosok többféle módon gyűjthetnek pontokat.

Játékállomások

A platformon az alábbi játékok eredményei kerülhetnek rögzítésre:

- Bucket Ball (egyéni)

- Duck Shot (egyéni)
- Knock 'Em Down (egyéni)
- Hoopla (egyéni)
- Bizalmi navigáció (csapatjáték)
- Papírsziget (csapatjáték)
- Kiskanál-kislabda (csapatjáték)

Egy játékos egy adott játékban többször is szerepelhet, de az összesített pontszámba játékonként kizárólag a legjobb eredménye számít bele. A megszerzett pontokat a helyszíni Animátorok rögzítik a platform adminfelületén.

QR kódos válaszadás

A QR kódos oldalakon a játékos szabadszavas választ adhat az adott kérdésre.

Egy QR kérdésre egy játékos csak egyszer válaszolhat.

Pontozás:

- egy QR kódos válaszadás: 500 pont

A QR kód beolvasásáért önmagában nem jár pont, kizárólag a válaszadásért. A válasz tartalmi helyességét a rendszer nem értékeli, a pont a válasz elküldéséért jár.

Mystery feladvány

A Mystery modulban a játékos egy véletlenszerűen kiosztott anagramma feladványt kap.

A rendszer rögzíti, hogy az adott játékos mely Mystery feladványokat kapta már meg, így ugyanazt a feladványt ugyanaz a játékos nem kaphatja meg újra.

Ha a Mystery modul aktív, a játékos egy még korábban neki ki nem osztott feladványt kap. Ha nincs aktív Mystery modul, a felületen kikapcsolt állapot jelenik meg.

Pontozás:

- egy helyesen megfejtett Mystery feladvány: 500 pont

Kiállítás kvíz

A Kiállítás kvíz 5 kérdésből áll. A játékos a kérdésekre egymás után válaszol. A Kiállítás kvíz egyszer tölthető ki.

Pontozás:

- egy helyes válasz: 500 pont
- maximálisan szereshető pont: 2500 pont

A Mini kvíz eredménye a helyes válaszok száma alapján kerül elszámolásra.

Allianz Merch bónusz

A Merch bónusz Allianz logóval ellátott ruhadarab viselésével szerezhető meg. Az admin felületen rögzíthető, hogy egy játékos megszerezte-e az Allianz Merch bónuszt.

Pontozás:

- Allianz Merch bónusz: 1000 pont (több logózott ruhadarab viselése esetén is ez a maximálisan megszerezhető pontszám)

A bónusz egyszeri, egy játékosnál csak egyszer számít bele az összesített pontszámba. A bónuszt a helyszíni Animátorok rögzítik.

5. Összesített pontszám

A játékos összesített pontszáma az alábbi elemekből áll össze:

- játékállomásokon elért pontok
- QR kódos válaszadások pontjai
- Mystery megfejtések pontjai
- Mini kvíz helyes válaszaiért járó pontok
- Allianz Merch bónuszpont

A játékállomásoknál minden játékból csak az adott játékos legjobb eredménye számít.

Csapatjátékok esetén a csapat által megszerzett pontszámot minden játékos megkapja.

A pontszámok valós időben frissülnek a rendszerben.

6. Helyezés és leaderboard

A platformon több leaderboard is elérhető.

Az összesített leaderboard az összes pontszerzési mód alapján számolja a játékosok aktuális sorrendjét.

A helyezés számítása csökkenő sorrendben történik: a legtöbb ponttal rendelkező játékos áll az első helyen.

Pontegyenlőség esetén az azonos pontszámot elérő játékosok között a korábbi időpontban elért pontszám dönt – azaz az a játékos kerül előrébb, aki hamarabb érte el az adott pontszámot.

A leaderboardok automatikusan frissülhetnek, így a rangsor változásai az oldal újratöltése nélkül is megjelenhetnek.

7. Saját helyezés

A játékos a Helyezés oldalon láthatja:

- saját összesített pontszámát
- aktuális toplista helyezését
- pontjai részletes bontását

A bontás tartalmazza:

- játékokért járó pontokat
- QR kódos válaszadások pontjait
- Mystery pontokat
- Mini kvíz pontokat
- Allianz Merch bónuszt

8. Admin rögzítés

Bizonyos eredmények admin felületen keresztül kerülhetnek rögzítésre.

Az admin felületen becenév vagy email cím alapján kereshető játékos. Új eredmény rögzítésekor a rendszer a játékoshoz kapcsolja az adott játékban elért eredményt.

Az admin jogosult:

- játékos eredményének rögzítésére
- játékos eredményeinek szerkesztésére
- játékos eredményeinek törlésére
- Allianz Merch státusz beállítására
- Mystery modul ki- és bekapcsolására
- QR szabadszavas válaszok megtekintésére

Az admin felület kizárólag az arra feljogosított személyek számára hozzáférhető (szervezők, animátorok).

9. Egyszeri teljesítések

Az alábbi aktivitások egy adott játékos számára egyszer teljesíthetők vagy egyszer számíthatók fel:

- egy adott QR kérdés megválaszolása
- egy adott Mystery feladvány megfejtése
- Allianz Merch bónusz
- Mini kvíz kitöltése

10. Nyeremények

A játékban legtöbb pontot elérő játékosok az alábbi nyereményeket vehetik át.

- 1-3. helyezett: Páros napijegy a Sziget fesztivál szombati napjára (08.15.)
- 4-30. helyezett: Allianz x Jannik Sinner strandtáska
- 31-70. helyezett: Logózott, újrahasznosított tornazsák

- 71-250. helyezett: Logózott gumikacsa

A nyeremény átvételére a rendezvény helyszínén van lehetőség, illetve azt követően az Allianz marketing osztályán 2026.07.31-ig.

A nyeremény átvételéhez a regisztráció során megadott becenév vagy e-mail cím bemondása szükséges.

A nyeremények készpénzre nem válthatóak át

11. Visszaélések kezelése

A rendezvény szervezője fenntartja a jogot, hogy hibásan rögzített, duplikált vagy visszaélésszerű eredményt javítson vagy töröljön.

Amennyiben technikai hiba miatt pontszám vagy helyezés hibásan jelenik meg, a szervező az adatbázisban szereplő hiteles adatok alapján korrigálhatja az eredményt.

12. Panaszkezelés

Amennyiben a játékos a pontszámával, helyezésével vagy a nyeremény odaítélésével kapcsolatban kifogást kíván emelni, azt az esemény helyszínén a szervezőknél, vagy az eseményt követő 3 munkanapon belül a meghivo@allianz.hu e-mail címen teheti meg.

13. A személyes adatok kezelésére vonatkozó szabályok

13.1. Az Európai Parlament és a Tanács 2016/679 számú rendeletének (a továbbiakban: GDPR) rendelkezéseivel összhangban a Játékos tudomásul veszi az adatkezeléssel kapcsolatos tájékoztatást.

13.2 Az adatkezeléssel kapcsolatos részletes tájékoztatás, ideértve különösen az adatkezelővel, az adatkezelés céljával, jogalapjával, idejével, valamint az érintetti jogokkal kapcsolatos tájékoztatás [itt megtalálható](#).

13.3. Az Allianz Hungária Zrt. a GDPR 32. cikkének figyelembevételével az adatok biztonságát szolgáló intézkedések meghatározásakor és alkalmazásakor jelentős technikai és szervezeti biztonsági intézkedéseket vezetett be annak érdekében, hogy biztonságosan kezelje a személyes adatokat, illetve megakadályozza a jogosulatlan hozzáférést, az adatokkal való visszaélést és az adatvesztést.

14. Vegyes rendelkezések

- A szervező fenntartja a jogot, hogy a játékszabályzatot szükség esetén módosítsa.
- A játékszabályzatban nem szabályozott kérdésekben a szervező döntése irányadó.
- A játékban nem vehetnek részt a szervezők és azok a személyek, akik hozzáférnek az adminfelülethez.

