HOPP2GYŰRŰ NYEREMÉNYJÁTÉK

Játékszabályzat • Hatályos: 2026. október 1.

1. A játék szervezője

Szervező: Avenna Kft.
Székhely: 2083 Solymár, Dózsa György utca 4.
Adószám: 13146188-2-13
Képviselő: Nagy Gábor
E-mail: info@hopp2gyuru.hu
Weboldal: hopp2gyuru.hu

A továbbiakban: Szervező vagy Hopp2Gyűrű.

2. A játék időtartama

A Játék 2026. október 1-jén kezdődik és 2027. november 1-jén zárul.

A Játékban a zárás időpontjáig lehet részt venni és a pontszerzéshez szükséges adatokat, információkat, képeket és véleményeket feltölteni. A sorsolásra a Játék lezárását követően kerül sor.

3. Ki vehet részt a játékban?

A Játékban minden olyan 18. életévét betöltött természetes személy részt vehet, aki a Hopp2Gyűrű oldalán az esküvői ajánlatkérő űrlapot szabályosan kitölti, valós adatokat ad meg, esküvője legkésőbb 2027. november 1-jéig megtörténik, annak megtörténtét szükség esetén hitelt érdemlően igazolni tudja, és elfogadja jelen Játékszabályzatot.

Az ajánlatkérő űrlap szabályos kitöltésével a résztvevő automatikusan részt vesz a Játékban; külön nevezésre nincs szükség.

A részvétel ingyenes. A Szervező a Játékban való részvételért semmilyen díjat vagy más vagyoni értéket nem kér.

Egy esküvő egy nevezésnek minősül. Ugyanazon esküvő többszöri regisztrációja nem növeli a nyerési esélyt.

4. Nem feltétel a Hopp2Gyűrűn keresztül történő szolgáltatóválasztás

A Játékban való részvételnek nem feltétele, hogy a pár a Hopp2Gyűrű rendszerén keresztül találja meg vagy válassza ki esküvői szolgáltatóit.

A nyeremény olyan szolgáltató díjára is felhasználható, akit a pár a Hopp2Gyűrűtől függetlenül talált meg és bízott meg.

5. A játék menete

A Játék két szakaszból áll: pontgyűjtésből és sorsolásból.

A résztvevők az esküvőjükkel kapcsolatos hasznos, nem személyes információk megadásával pontokat gyűjthetnek. A Játék lezárásakor a pontszámok alapján rangsoroljuk a résztvevő esküvőket.

A 100 legtöbb pontot elért, a részvételi feltételeknek megfelelő esküvő kerül be a sorsolásba. E 100 esküvő közül véletlenszerű sorsolással választjuk ki a nyertest.

A pontszám kizárólag annak meghatározására szolgál, hogy mely esküvők kerülnek be a 100 fős sorsolási körbe. A sorsolásba bekerült résztvevők között a korábban megszerzett pontszám már

nem jelent további előnyt.

6. Hogyan lehet pontokat gyűjteni?

Költségek megadása: pont járhat az esküvő tényleges költségeinek megadásáért, például helyszín, fotós, videós, DJ vagy zenekar, ceremóniamester vagy vőfély, dekoráció, virág, torta, menyasszonyi ruha, vőlegény öltözete, smink, frizura, meghívók, gyűrűk, szállás, transzfer és egyéb esküvői kiadások esetén.

Képek feltöltése: pont szerezhető az esküvő után az egyes elemeket bemutató saját képek feltöltésével, például a tortáról, dekorációról, virágokról, ruháról, terítékről, meghívóról, helyszínről vagy más esküvői részletről.

Tapasztalatok és vélemények: pont járhat annak megosztásáért, hogy mi sikerült jól, mit választanának újra ugyanígy, mi okozott problémát, mi hiányzott, mire költöttek volna többet vagy kevesebbet, mit szerveznének másképpen, illetve milyen tanácsot adnának más pároknak.

A pontozás során kizárólag a ténylegesen megadott, érdemi és a Hopp2Gyűrű közössége számára hasznos információk vehetők figyelembe. Valótlan, ismétlődő, értelmetlen vagy kizárólag pontszerzés céljából feltöltött tartalomért pont nem jár, illetve az ilyen pontokat a Szervező törölheti.

7. A pontozás

A résztvevő aktuális pontszáma a Hopp2Gyűrű rendszerében kerül nyilvántartásra. A pontok kizárólag a Játékban történő rangsorolásra szolgálnak, pénzre nem válthatók és más személyre nem ruházhatók át.

A Játék lezárásakor kialakult pontszám alapján a 100 legmagasabb pontszámmal rendelkező, érvényes résztvevő kerül a sorsolásba.

Azonos pontszám esetén, amennyiben emiatt 100-nál több résztvevő kerülne a 100. helyre, az azonos pontszámmal rendelkező érintettek közül véletlenszerű sorsolással határozzuk meg a sorsolási körbe kerülő résztvevőket.

A részletes pontértékeket és az egyes tevékenységekért járó pontokat a Hopp2Gyűrű felületén tesszük közzé.

8. A nyeremény

A Játék nyertese számára a Hopp2Gyűrű a nyertes esküvőjén ténylegesen igénybe vett egy esküvői szolgáltatás igazolt díját vállalja át, legfeljebb bruttó 300 000 Ft értékben.

A nyertes választhatja ki, hogy melyik, az esküvőjén ténylegesen igénybe vett szolgáltatás díjára kívánja a nyereményt felhasználni. Ez lehet például fotós, videós, DJ vagy zenekar, ceremóniamester vagy vőfély, dekoráció vagy virág, esküvői torta, menyasszonyi ruha, esküvői helyszín vagy más, igazolhatóan az esküvőhöz kapcsolódó szolgáltatás.

Nem feltétel, hogy a szolgáltatót a Hopp2Gyűrű rendszerén keresztül találta meg vagy választotta ki a nyertes.

A nyeremény igénybevételéhez a nyertes köteles bemutatni a kiválasztott szolgáltatóval kötött szerződést, valamint a szolgáltatás díját és annak megfizetését igazoló számlát, bizonylatot vagy más, a Szervező által elfogadható dokumentumot.

Amennyiben a szolgáltatás igazolt díja meghaladja a 300 000 Ft-ot, a Szervező legfeljebb 300 000 Ft-ot térít meg.

Amennyiben a szolgáltatás igazolt díja nem éri el a 300 000 Ft-ot, a Szervező a ténylegesen igazolt összeget téríti meg. A különbözet készpénzben nem kérhető, más szolgáltatásra nem használható fel és későbbi időpontra nem vihető át.

A nyeremény készpénzre nem váltható és más személyre nem ruházható át. A nyeremény maximális értéke bruttó 300 000 Ft.

9. A sorsolás

A sorsolásra a Játék lezárását, az adatok ellenőrzését és a végleges rangsor kialakítását követően kerül sor.

A sorsolásban a pontszám alapján kiválasztott 100 érvényes esküvő vesz részt. A 100 résztvevő közül a nyertest véletlenszerű sorsolással választjuk ki.

A Szervező a nyertes mellett pótnyertes(eke)t is sorsolhat arra az esetre, ha az elsőként kisorsolt nyertes nem felel meg a Játékszabályzat feltételeinek, nem igazolja jogosultságát vagy a megadott határidőn belül nem jelentkezik.

10. Az esküvő megtörténtének igazolása

A nyeremény átvételének feltétele, hogy a nyertes igazolja, hogy a nevezéshez kapcsolódó esküvő 2027. november 1-jéig ténylegesen megtörtént.

A Szervező ennek igazolására olyan dokumentumot vagy egyéb bizonyítékot kérhet, amelyből az esküvő megtörténte megfelelően megállapítható. A Szervező kizárólag az ellenőrzéshez szükséges adatokat kezeli.

11. Valótlan adatok és kizárás

A Szervező jogosult kizárni azt a résztvevőt, aki valótlan adatokat ad meg; nem létező esküvőt regisztrál; ugyanazt az esküvőt többször regisztrálja pont- vagy esélynövelés céljából; más személy képeit vagy adatait jogosulatlanul használja; hamis költségadatokat vagy dokumentumokat tölt fel; mesterségesen próbálja növelni pontszámát; manipulálja a Játék rendszerét; vagy más módon megsérti jelen Játékszabályzatot.

A nyertes jogosultságát a nyeremény átadása előtt a Szervező ellenőrizheti.

12. Adatvédelem

A Játék során megadott személyes adatokat az Avenna Kft. a Hopp2Gyűrű mindenkor hatályos Adatkezelési Tájékoztatója szerint kezeli.

A pontgyűjtés során a Hopp2Gyűrű elsősorban olyan, az esküvővel kapcsolatos információkat gyűjt, amelyek célja nem a pár vagy a választott szolgáltatók személyének nyilvánosságra hozatala.

A Hopp2Gyűrű a Játék során nem teszi közzé a pár nevét, e-mail-címét, telefonszámát vagy más közvetlen személyes elérhetőségét.

A nyilvánosan vagy más felhasználók számára megjelenített esküvői tapasztalatoknál, költségeknél és statisztikáknál a Hopp2Gyűrű nem teszi közzé a pár személyazonosságát. A választott szolgáltató személyét, szerződését és kapcsolattartási adatait a Hopp2Gyűrű a Játék részeként nem teszi nyilvánossá.

A nyeremény igazolásához bemutatott szolgáltatói szerződést és számlát/bizonylatot a Szervező kizárólag a nyereményre való jogosultság, a szolgáltatás és annak díja ellenőrzéséhez használja.

13. Feltöltött képek és tartalmak

A résztvevő kijelenti, hogy az általa feltöltött képek és egyéb tartalmak feltöltésére és a megjelölt célú felhasználására megfelelő jogosultsággal rendelkezik.

Amennyiben a képen felismerhető személy szerepel, a feltöltő felelőssége annak biztosítása, hogy a kép Hopp2Gyűrű részére történő átadásához és felhasználásához megfelelő jogosultsággal rendelkezzen.

A Szervező jogosult a személyes adatokat vagy szükségtelenül azonosítható személyeket tartalmazó képek közzétételét mellőzni.

14. A Játékszabályzat elfogadása

A Játékban történő részvétellel a résztvevő kijelenti, hogy jelen Játékszabályzatot megismerte és annak rendelkezéseit elfogadja.

A Szervező fenntartja a jogot a Játékszabályzat módosítására, amennyiben az a Játék tisztességes lebonyolítását, jogszabályváltozás követését vagy technikai probléma elhárítását szolgálja. A módosítás nem irányulhat a már megszerzett jogosultságok indokolatlan hátrányos megváltoztatására.

Avenna Kft.
2083 Solymár, Dózsa György utca 4.
Adószám: 13146188-2-13
E-mail: info@hopp2gyuru.hu
Hatályos: 2026. október 1-jétől