

Általános Szerződési Feltételek

Ezeket a feltételeket Magyarország törvényei szabályozzák

1. Alapvető rendelkezések

- **1.1.** A jelen Általános Szerződési Feltételek tartalmazzák a Tudáspárbaj.hu Kft. (székhely: 3043 Egyházasdengeleg, Rákóczi út 40., adószám: 28746801-2-12), mint szolgáltató ("Szolgáltató", "Társaság") által üzemeltetett www.tudasparbaj.hu, mint ("Weblap", "Weboldal", "Platform") történő Játék szabályait, továbbá a Játékost (a továbbiakban: „Felhasználó”, „Játékos”) megillető jogokat. A Játékosok a személyes adataik kezelésével kapcsolatos tájékoztatásokat, nyilatkozatokat, jogokat és kötelezettségeket a Szolgáltató Adatkezelési Szabályzatában találhatják. Kérjük, hogy csak akkor vegye igénybe szolgáltatásainkat, amennyiben minden pontjával egyetért, és kötelező érvényűnek tekinti magára nézve. Jelen dokumentum nem kerül iktatásra, kizárólag elektronikus formában kerül megkötésre (nem minősül írásba foglalt szerződésnek).

A Weblap használatához szükséges azon technikai tájékoztatást, melyet ezen Általános Szerződési Feltételek nem tartalmaznak, a Weboldalon elérhető tájékoztatások nyújtják.

- **1.2.** A Szolgáltató jogosult egyoldalúan módosítani az Általános Szerződési Feltételeket, amiről a Társaság tájékoztatást nyújt a Weboldalon azok hatályba lépése előtt a Játékosok számára. A módosítást követően a Játékosok a Szolgáltatás további használatával elfogadják a módosított feltételeket.
- **1.3.** Szolgáltató fenntart magának minden jogot a Weboldal, annak bármely részlete, írásos és képi tartalma, valamint a Weboldal terjesztésének tekintetében. Tilos a Weboldalon megjelenő tartalmak vagy hirdetések letöltése, elektronikus tárolása, továbbítása, feldolgozása és értékesítése a Szolgáltató írásos hozzájárulása nélkül.

2. A Társaság adatai

A Szolgáltatást értékesítő vállalkozás adatai:

TUDÁSPÁRBAJ.HU KFT.

Székhely: 3043 Egyházasdengeleg, Rákóczi út 40.

Cégjegyzékszám: 12-09-011104

Főtevékenység:

- 4791 '08 Csomagküldő, internetes kiskereskedelem
- 6311 '08 Adatfeldolgozás, web-hosztíng szolgáltatás
- 7022 '08 Üzletviteli, egyéb vezetési tanácsadás
- 6201 '08 Számítógépes programozás

Adószám: 28746801-2-12

Bankszámlaszám: 11711003-21470934

Képviseli: Fehér Csaba

Telefon: 36 1 510 07 92

E-mail: info@tudasparbaj.hu

Elektronikus ügyfélszolgálat:

info@tudasparbaj.hu

Szerződés nyelve: magyar

3. A Weboldal tárhelyszolgáltatójának adatai

Cégnév: Servergarden Kft.

Székhely: 1023 Budapest, Lajos utca 28-32.

Adatközpont: 1101 Budapest, Expo tér 5-7.

Adószám: 24855608241

4. Weboldalon folytatott tevékenység

- **4.1.** A Szolgáltató a Weboldalon folytatott üzleti tevékenysége körében olyan online, felhő alapú felületet működtet, melyben a szolgáltatást, mint ("Játék", "Szolgáltatás") igénybe vevő Játékosok tudás alapú Játékpénzes vagy valódi pénzes Játékon vehetnek részt. A Játék felépítéséről és működéséről, valamint a Játék menetéről a 8., 9., és 10. pontban adunk bővebb tájékoztatást.
- **4.2.** A Weboldal belföldről és külföldről egyaránt elérhető az interneten keresztül.
- **4.3.** A Weboldalra kizárólag cselekvőképes természetes személyek regisztrálhatnak.
- **4.4.** Felhasználónak minősül a Weboldal minden látogatója, emellett bárki, aki a Weblapon regisztrált és Játékosként az oldal bármelyik szolgáltatását igénybe veszi. A szabályzat elfogadása automatikusan érvénybe lép, amennyiben a Felhasználó a Szolgáltatás bármely elemének a használatát megkezdi.
- **4.5.** A regisztrációval jogviszony jön létre a Felhasználó, Játékos és a Társaság között. Kérjük figyelmesen olvassa el a Játék felhasználási, vásárlási és fizetési feltételeit.

5. Felhasználói nyilatkozatok és kötelezettségvállalások

- **5.1.** A Szolgáltatás használata előtt, és a használat során a Játékos folyamatosan szavatolja, vállalja és elfogadja a következőkben foglaltakat:
- **5.1.1.** A Szolgáltatás használata során fennáll a lehetősége annak, hogy a Játékos a Játék szabályai által meghatározott módon pénzt veszít, ebben az esetben a Társaság nem felelős a Játékost ért veszteségekért;
- **5.1.2.** A Társaság számára befizetett összegek nem kamatoznak, illetve a Szolgáltató nem követi a jegybanki inflációt a befizetett pénzeszeg tekintetében, mivel a Szolgáltató nem minősül pénzügyi intézménynek;
- **5.1.3.** A Felhasználó a Szolgáltatást kizárólag saját felelősségére és belátása szerint használja;
- **5.1.4.** A Felhasználó részére a Szolgáltatás igénybevételével kifizetett pénz vagy díj tekintetében alkalmazandó adók megfizetése a Felhasználó kizárólagos és egyedüli felelőssége;
- **5.1.5.** A Szolgáltatás használatához szükséges távközlési hálózat és internet-hozzáférés működésére a Társaság semmilyen befolyással nem bír, és a Társaság nem vállal felelősséget az internetkapcsolat esetleges problémáiért vagy akármilyen más, ebből az okból kifolyólag bekövetkező hibákért;

6. Regisztráció

- **6.1.** Felhasználó a regisztráció alkalmával köteles a saját, hiteles adatainak megadására. Abban az esetben, ha a Felhasználó hamis vagy más személyhez köthető adatokat ad meg a regisztráció során, akkor is létrejön az elektronikus szerződés a Felhasználó és a Társaság között. Azonban amennyiben bebizonyosodik, hogy a Játékos által regisztrált fiókhoz hamis adatok lettek rögzítve, jogunkban áll a szerződött jogviszonyt egyoldalúan megszüntetni.
- **6.2.** A jelszó minimum 8 karakteres kell, hogy legyen. A jelszó, és a regisztrációs adatok átjátszása Cross Origin Resource Sharing nélkül, SSL biztosította XHR-en keresztül történik. A jelszó visszafejthetetlen MD5 titkosítással kerül az adatbázisba a dedikált adatbázis-szerverre. A regisztráció többi adatát ugyanitt titkosítás nélkül tároljuk.
- **6.3.** A rendszer regisztrációkor egy MD5 titkosítással tárolt token segítségével alakít ki kulcsos azonosítási folyamatot. Az eképp generált 32 byte-os kulcsot később bejelentkezéskor a Felhasználó rendelkezésére bocsátja, amelyet a böngésző domain-specifikus tárhelyére (localStorage) tárol.
- **6.4.** Regisztrációval egyidejűleg a Platform egy a becenév kezdőbetűiből generált avatar képet generál, amelyet a Felhasználó igény szerint kép feltöltésével egyedi képre cserélhet. Ezen feltöltött képet az Platform / Társaság a fiók zárolásáig megőrzi.
- **6.5.** A Társaság weboldalának Játékpénzes és Valódi pénzes szolgáltatásai kizárólag regisztráció után érhetőek el a Felhasználók számára. A regisztráció során a Felhasználó köteles hiánytalanul kitölteni a regisztrációs ív szükséges adatait. A rendszer a becenév és e-mail cím mezőknél csak új, egyedi értéket fogad el, ezáltal a regisztráció csak ezen mezők kitöltésével lesz sikeres, valamint abban az esetben, ha az e-mail cím és becenév nem ütközik már meglévő regisztráció adataival.
- **6.6.** A Játékos a regisztráció létrejöttével tudomásul veszi, hogy a felhasználási feltételek megszegése a regisztrációjának törlését vonhatja maga után. A Társaság kizárja a felelősséget minden, esetlegesen abból eredő kárért, ami a Felhasználó jelen felhasználási feltételekbe ütköző magatartása vagy jogszabály megsértése miatt törölt Felhasználói profilból ered.
- **6.7.** A Felhasználó a regisztrációval kötelezettséget vállal arra, hogy az általa létrehozott Felhasználói Tartalom (megjegyzések, hozzászólások, feltöltött média) a jelen Felhasználási feltételeknek megfelel, nem sértik a szolgáltató vagy harmadik személy jogát vagy jogos érdekét, emellett a Szolgáltatást nem használja reklámozás céljára sem. Amennyiben bebizonyosodik, hogy a Játékos megszegte ezen kötelezettségét, akkor fiókját a Szolgáltató belátása szerint felfüggesztheti vagy törölheti. A Felhasználónak lehetősége van bármikor törölni regisztrációját. A regisztrációt ezen felül a Szolgáltató is törölheti vagy a Szolgáltatás megszűnésével törlődhet.
- **6.8.** Csak Magyarországi lakcímmel rendelkező, 18. életévét betöltő Játékos regisztrálhat.

7. Felhasználók és közösség

- **7.1.** A felület közösségi funkcióinak alapműködése, hogy amennyiben a Felhasználó a felületen megjelenő profilképek fölé viszi a kurzort, a következő adatok és lehetőségek jelennek meg a profilképhez tartozó másik Felhasználóról:
 - **7.1.1.** Profilkép nagyobb méretű verziója
 - **7.1.2.** Felhasználó beceneve
 - **7.1.3.** A regisztráció időpontja formázott szöveggént (pl. "Egy hete csatlakozott")
 - **7.1.4.** Eddig ehhez a Felhasználóhoz kiosztott kérdések száma
 - **7.1.5.** Eddig ehhez a Felhasználóhoz kiosztott, és helyesen megválaszolt kérdések száma *
 - **7.1.6.** Helyes válaszok aránya

* : A kérdések helyességét a 10. pontban leírt módon határozzuk meg.

8. A Játék felépítése

- **8.1.** A Lobby az a felület, ahol a Játékosnak lehetősége van a többi Játékosal Játékasztalhoz csoportosulni. Ezt a kezelőfelületen akképp teheti meg, hogy kiválasztja:
 - **8.1.1.** Játékpénzzel, vagy valódi pénzzel szeretne játszani
 - **8.1.2.** Milyen tétben keres Játékasztalt
 - **8.1.3.** Hány személyes Játékasztalnál szeretne játszani
 - **8.1.4.** A lobby a megadott paraméterek alapján várakozási sorba helyezi a Felhasználót, amelynek becsült hosszát a Felhasználó számára kijelzi. A várakozási sor Felhasználóit a 7. pontban meghatározott módon, és az ott részletezett adatok és lehetőségek megjelenítésével kilistázza.
 - **8.1.5.** Új asztal, és egyidejűleg a Játékmenet akkor indul, ha a várólista mérete eléri a Játékasztal maximális Játékosszámát
 - **8.1.6** Új asztal létrehozható a felhasználó által is. Amennyiben a felhasználó nem rendelkezik Prémium* tagsággal, csak játékpénzes asztalt hozhat létre.

*Prémium: az ÁSZF 23. pontjában meghatározott irányelvek szerint.

8.2. Valódi pénzes Játék

- **8.2.1.** Kérjük, vedd figyelembe, hogy a valódi pénzes Szolgáltatást a következő személyek nem használhatják: (i) 18 év alatti, (ii) az adott országban a nagykorúsági korhatár alatt levő, és (iii) olyan személyek, akik olyan országból kapcsolódnak az Oldalakhoz, ahol ez jogellenes tevékenységnek minősül. A Tudáspárhaj.hu Kft.-nak nem áll módjában a Szolgáltatás jogszerűségének vizsgálata minden egyes országban; annak biztosítása, hogy a Szolgáltatás használata jogszerű, a Felhasználó felelőssége.

- **8.2.2.** Amennyiben a Felhasználó valódi pénzes Játékasztalhoz kíván csatlakozni, a Játék a várakozási sorba csatlakozással egyidejűleg valós pénz alapú terhelést kezdeményez - a terhelés a beugró, és a Platform jutalékának összege. A jutalék a beugró 10% -a. Ezt a Játékos az 5. pontban meghatározott módon észleli. Itt lehetősége van a csatlakozási kérelmet visszavonni, vagy a fennálló tartozást rendezni. Abban az esetben ha a fizetési igény kielégítésre kerül, a Játékos csatlakozik a várólistához.
- **8.2.3.** A Játékos kizárólag a pénzbeli kockázatot vállalva használhatja a valódi pénzes Játékot.
- **8.2.4.** Minden Játékunknak elérhető a magyar nyelvű leírása és szabálya, melyet a www.tudasparbaj.hu/ASZE linkre kattintva érhetnek el a Játékosok.
- **8.2.5.** A Játékosok egymásnak nem tudnak pénzt utalni.

8.3. Játékpénzes Játék

- **8.3.1.** Amennyiben a Felhasználó Játékpénzes asztal várólistájához csatlakozik, a Játékpénz-egyenlegéről a beugró összegét a felület levonja. Amennyiben nem áll rendelkezésére elég Játékpénz ennek befizetésére, a felület felajánlja számára a Játékpénz vásárlásának lehetőségét. Amennyiben ezzel a lehetőséggel a Felhasználó kíván élni, a felület a kiválasztott Játékpénz mennyiség valódi pénzes értékéről valódi pénzes terhelést kezdeményez.
- **8.3.2.** A Játékpénz és a magyar forint közötti átváltás tízszeres rátával történik a magyar forint javára, tehát 1 forintból 10 Játékpénz vásárlása lehetséges. A játékpénzből Forintra történő átváltás minimum 100000 játékpénzzel lehetséges és 24 óránként egyszer.
- **8.3.3.** A Játékosok a regisztráció után a Játék kipróbálásához elegendő Játékpénzt kapnak, így megismerhetik a Játék alapvető funkcióit és a honlap felépítését tét nélkül.
- **8.3.4.** A Játékpénz nem levásárolható.

9. Játékmenet

- **9.1.** Amikor a 8.1. pontban meghatározott feltétel nyomán egy Játékasztal elindul, a Játékmenet az asztal megnyitása után 40 másodperccel megkezdődik. Erre visszazámláló figyelmezteti a résztvevőket. Amennyiben Prémium tagsággal rendelkezik az aktuális felhasználó, úgy a játékmenet előtti 40 másodpercben a prémium egyes funkciói jelennek meg ebben a periódusban (Lásd 23-as pont).
- A Játékmenet a következő fázisokból áll:
 - **9.1.1.** Előkészület a kérdésre (Körülbelül 3 másodperc, animációk és hálózati idő)
 - **9.1.2.** Kérdés megjelenítése és válaszadási idő (Változó hosszúságú*)
 - **9.1.3.** Animációk és eredményhirdetés (Körülbelül 8 másodperc)
 - **9.1.4.** Játék vége, eredményhirdetés, nyereménykiosztás (Felhasználói kilépésig)

- **9.2.** Az első három fázis (azaz a "kör") az asztal kérdés-számával (20) megegyező számban ismétlődik. Az asztal akkor ér véget, és lép a 4) -es fázisba, ha az utolsó kör is lezajlott. A Játék helyezéseit a körökben megadott helyes válaszok száma határozza meg. A körök kiértékelésének leírása a 10-es pontban szerepel. Amennyiben a megnyert körök száma alapján bármely helyezésnél holtverseny alakul ki, a Platform a kérdésekre adott összesített válaszdő alapján ítélkezik. Ilyen esetben az alacsonyabb össz-gondolkodási idővel rendelkező játékos kerül előnyösebb pozícióba.

* : A válaszadás idejének maximális hosszát a kérdés, és a válaszlehetőségek együttes karakterszáma adja, ezen összesített karakterszámot fix 0.09 másodperccel felszorozva kapjuk meg a válaszadásra rendelkezésre álló időt. A képeket tartalmazó kérdések vagy válaszok esetében a képek ebben a kalkulációban 10 karakternek minősülnek. Olyan kérdések esetén, ahol interaktivitás révén nincsenek válaszlehetőségek (például be kell írni a megoldást), ott a beírásra további 5 másodperc áll rendelkezésre.

- **9.3.** A nyeremény kiosztása a játék végeztével az eredményhirdetéskor történik a Lobbyban előzetesen feltüntetett díjazási rendszer szerint.
 - **9.3.4.** A Lobbyban feltüntetett díjazott helyezéseknél rosszabb pozíciót elérő Játékosok nem részesednek a nyereményalaptól.
 - **9.3.5.** A nyereményalapot a Játék indítása előtt beszédett beugrók összértéke alkotja. A Platform jutaléka nem része a nyereményalapnak.
 - **9.3.6.** Kivételes esetben, amikor az elérhető helyezések nem kerülnek betöltésre, mert a játékosok nem teljesítik a helyezés eléréséhez szükséges kritériumot (helyes válaszok megadása), a fennmaradó nyereményalap a helyezést el nem érő játékosok között kerül szétosztásra.
- **9.4** Amennyiben a játékból az összes játékos kilép a játék befejezése előtt, az utolsó felhasználó kilépésével a játék befejeződik, és elindul az eredményhirdetés folyamata. A díjazás az eddig elért eredmények alapján a rendes kiértékelési-díjazási rendszer szerint történik.
- **9.5.** Amennyiben az asztal összes játékos a offline állapotba kerül, úgy a játék szüneteltetésére kerül sor. Az asztal játékosai közül, ha akár csak egy is online állapotba kerül, úgy a játék folytatódik.
- **9.6** Egy játék hossza maximálisan 2 óra hosszú lehet. Amennyiben a 9.5-ös pontban meghatározott tétlenség áll fenn, úgy a játékosok a játék kezdete után 2 órával kiléptetésre kerülnek.

10. Kérdések és kiértékelés

- **10.1.** Ahogy a 9. pontban meghatározott Játékmeneti fázisok 2) pontja is hivatkozik rá, a Játék meghatározó tényezője a kérdés kiosztás. A Platform egy körben egy kérdést jelenít meg, erre van lehetősége a Játékban résztvevő Játékosoknak választ adni.

- **10.2.** A Platform a következő kérdéstípusok egyikét szolgálja ki a Játékosoknak:
 - **10.2.1. ALGEBRA**
 - **10.2.2. ÁLTALÁNOS**
 - **10.2.3. BIOLÓGIA**
 - **10.2.4. CÍMEREK**
 - **10.2.5. CSATÁK**
 - **10.2.6. ÉPÍTÉSZET**
 - **10.2.7. FEJSZÁMOLÁS**
 - **10.2.8. FESTMÉNYEK CÍMEI**
 - **10.2.9. FESTŐK**
 - **10.2.10. FILM**
 - **10.2.11. FÖLDRAJZ**
 - **10.2.12. FOLYÓK HOSSZA**
 - **10.2.13. GYEREK**
 - **10.2.14. GYÍKOK**
 - **10.2.15. HEGYSÉGEK**
 - **10.2.16. HELYESÍRÁS**
 - **10.2.17. HÍRESSÉGEK**
 - **10.2.18. IDEGEN SZAVAK**
 - **10.2.19. IDÉZETEK**
 - **10.2.20. IRODALOM**
 - **10.2.21. JÁTÉK**
 - **10.2.22. KÉPZŐMŰVÉSZET**
 - **10.2.23. KÍGYÓK**
 - **10.2.24. KONYHA**
 - **10.2.25. KORALLOK**
 - **10.2.26. KUTYAFAJTÁK**
 - **10.2.27. LOGIKAI FELADVÁNYOK**
 - **10.2.28. MAGYAR BANKJEGYEK ÉS PÉNZÉRMÉK**
 - **10.2.29. MAGYAR HÍRESSÉGEK**
 - **10.2.30. MAGYAR KÖLTŐK**
 - **10.2.31. MAGYARORSZÁG**

- **10.2.32. MŰVÉSZET**
 - **10.2.33. NEVEZETESSÉGEK**
 - **10.2.34. NÖVÉNYEK**
 - **10.2.35. NYELV**
 - **10.2.36. OPERA**
 - **10.2.37. ORSZÁGOK - VÁROSOK**
 - **10.2.38. ORSZÁGOK PÉNZNEMEI**
 - **10.2.39. RÁGCSÁLÓK**
 - **10.2.40. RÁKOK**
 - **10.2.41. RÉGIES ELNEVEZÉSEK**
 - **10.2.42. RÓMAI SZÁMOK ÁTVÁLTÁSA**
 - **10.2.43. RÓMAI SZÁMOK RENDEZÉSE**
 - **10.2.44. SPORT**
 - **10.2.45. SZÍNHÁZ**
 - **10.2.46. SZOBRÁSZOK**
 - **10.2.47. SZOBROK ELHELYEZKEDÉSE**
 - **10.2.48. SZOBROK MAGASSÁGAI**
 - **10.2.49. TECHNIKA**
 - **10.2.50. TEKNŐSÖK**
 - **10.2.51. TENGERI HALAK**
 - **10.2.52. TERÜLETEK NÉPESSÉGE**
 - **10.2.53. TÖRTÉNELEM**
 - **10.2.54. TUDOMÁNY**
 - **10.2.55. VALLÁS**
 - **10.2.56. ZÁSZLÓK**
 - **10.2.57. ZENE**
- **10.3. A Platform a kérdések kiosztásakor két fő irányelv szerint jár el:**
 - **10.3.1. Kérdés-diverzitás**

A Platform minden esetben oly módon osztja a kérdéseket, hogy egy Játékmenet alatt a körök legalább $\frac{2}{3}$ -ad része egyedi témájú kérdést tartalmazzon. Ezen felül a Platform törekszik a teljes diverzitásra, tehát a leggyakoribb esetben egy Játékmenet nem tartalmaz két ugyanolyan tematikájú kérdést.

○ **10.3.2. Kérdés-exkluzivitás**

Egy Felhasználó a Platformon kétszer nem találkozhat ugyanazzal a kérdéssel - Játékasztaltól függetlenül. Amikor a körben talált kérdés kiszolgálása folyik, a Platform az összes - a Játékban résztvevő - Játékos teljes eddigi kérdés-történetét figyelembe véve bírálja el, hogy mely kérdés felel meg ezen kizárólagosság feltételének.

- **10.4.** A kiértékelés a kör időtartamának lejártával történik. A kiértékelés módja a kérdésre adható válasz formátuma szerint tér el.
- **10.5.** Feleletválasztós kérdések esetén (A,B,C,D / A,B,C / A,B) az adott válasz helyessége elsődlegesen a mérvadó, másodlagosan a válaszadás idejét veszi a Platform figyelembe. Így tehát ha a helyes megoldás az A, és három különböző Játékos is az A lehetőséget választotta, a közülük leggyorsabban* válaszoló nyerte a kört.
- **10.6.** Szám beírásos kérdések esetén a számtanilag legközelebb eső válasz a nyertes. Amennyiben két ugyanolyan közeli vagy telitalálat szám érkezik, a feleletválasztós módszerhez hasonlóan a beküldés ideje* a mérvadó.
- * : A beküldés sebességét a Platform úgy határozza meg, hogy megméri a kérdés kiszolgálásának időpontja és a válasz beérkezésének időpontja szerinti idő különbséget mikroszekundum pontossággal. Eképpen a gyenge hálózat a válaszadás sebességét miliszekundumos nagyságrendben akképpen befolyásolhatja, hogy a letöltés és a feltöltés sebessége ha meghaladja az elméletben ugyanakkor válaszoló - erősebb hálózattal rendelkező - ellenfelét, akkor elméletileg hátrányba kerül. Ennek gyakorlati reprodukálása bonyolult, és az ilyen jellegű ezredmásodperces eltérés okozta hátrány aligha reális.

11. Összejátszás, csalás, tisztességtelen magatartás és bűncselekmény

- **11.1.** A Társaság nem vállal felelősséget a Játékosokat ért azon veszteségeikért és a károkért, amelyek összejátszás, csalás, tisztességtelen vagy törvénytelen tevékenység, illetve egyéb, a jelen szabályzatba ütköző tevékenység keretében valósultak meg.
- **11.2.** Amennyiben a Játékos gyanús - összejátszásnak, csalásnak vagy tisztességtelenségnek minősíthető - cselekvést vél felfedezni, ezen tevékenységet a közösség és a Szolgáltatás jogi tisztaságának megőrzése érdekében lehetősége van Ügyfélszolgálatunknak e-mail vagy telefonhívás formájában jelezni, és kivizsgálást kérelmezni. Ügyfélszolgálatunk elérhetősége megegyezik a Társaság fent megjelölt elérhetőségével.
- **11.3.** A Játékos a honlapon történő regisztrációval beleegyezik abba, hogy a Weblap elérésével vagy használatával kapcsolatban semmilyen formában nem vesz részt és nem kerül kapcsolatba összejátszással, csalással vagy tisztességtelen tevékenységgel, ill. egyéb bűncselekménnyel. A jelen bekezdés rendelkezéseinek megsértése a Felhasználási feltételek súlyos megszegését jelenti.

- **11.4.** Felhasználási feltételek súlyos megszegését jelenti továbbá a tisztességtelen előny szerzése, többek között: a szoftverben lévő hézagok és hibák kihasználása (beleértve a Játékot); automatikus Játékosok használata.
- **11.5.** Amennyiben tisztességtelen vagy szabálytalan tevékenységet végez, abban az esetben fenntartjuk a jogot arra, hogy az illetékes hatóságokat, egyéb online Játék-szolgáltatókat, bankokat, elektronikus fizetést szolgáltatókat, és a pénzügyi intézeteket az Ön személyazonosságáról valamint a feltételezett törvénytelen, tisztességtelen vagy szabálytalan tevékenységéről tájékoztassuk, és Ön beleegyezik abba, hogy teljes mértékben együttműködik velünk az ilyen jellegű tevékenységgel kapcsolatos nyomozásában.
- **11.6.** Egy önálló jogi személy maximum egy Felhasználónevet regisztrálhat a Weboldalon, valamint csak is az általa létrehozott Felhasználói fiók használatával veheti igénybe a Szolgáltatást. Ennek a szabálynak a megsértése, az Általános Felhasználási Feltételek súlyos megszegésének minősül.
- **11.7.** Amennyiben egy Felhasználó tisztességtelen magatartást követ el vagy a szolgáltatás használata során másokat zaklat, emberi méltóságukat megsérti, vagy trágár beszéddel illet, abban az esetben a Szolgáltató saját döntése alapján végleges vagy átmeneti kizárást kezdeményez az elkövető Felhasználóval szemben.

12. Kötelezettségszegés

Kötelezettségszegés esetén a Szolgáltató azonnal befagyaszt minden aktivitást a Játékos számláján és egyoldalú nyilatkozattal történő felmondás útján, felmondja a Játékosal kötött szerződést. Erről nem köteles előzetesen értesíteni a Játékost és a számlán lévő összeget mindaddig felfüggeszti, amíg nem sikerül tisztázni a kialakult helyzetet.

13. Tartozások, Terhelések

- **13.1.** A Platform a fennálló tartozásokat az azokat létrehozó esemény megtörténtekor felugró ablak formájában megjeleníti. Így például valódi pénzes asztalhoz csatlakozáskor az asztalhoz csatlakozás díját kiegyenlítendő tartozásként kijelzi, ahol a Felhasználó ezen döntésétől elállhat, vagy választhat az alábbi lehetőségek közül:
 - **13.1.1.** Kiegyenlítés egyenlegről
(Amennyiben elegendő egyenleg érhető el a Felhasználó fiókján, erről van lehetősége kérni a fizetendő összeg levonását.)
 - **13.1.2.** Kupon felhasználása
(Amennyiben a Felhasználó rendelkezik olyan kuponnal, amely százalékos kedvezményt, vagy összegre beváltható kedvezményt nyújt, ezt jogosult itt beváltani.)
 - **13.1.3.** Kiegyenlítés részleges vagy teljes összegű tranzakcióval
- (Amennyiben a Felhasználó nem rendelkezik megfelelő mennyiségű egyenleggel a fiókján, lehetősége van befizetni. Ezt a 9. pontban leírtak szerint van lehetősége megtenni.)

14. Kassza

- **14.1.** A befizetés a kassza felületen történik. A Felhasználónak itt lehetősége van online valódi pénz befizetéssel feltölteni egyenlegét vagy rendezni tartozását (lásd: 6. pont).
- **14.2.** A befizetés a Paypal vagy az OTP Simplepay hitelesített, a Platformtól független felületén történik, ahonnan digitális aláírás kíséretében aszinkron folyamat nyomán kap a REST API szerver hitelesítést az elvégzett befizetésről. A tranzakció ezen hitelesítés időpontjában kerül rögzítésre, ekkor jelenik meg az összeg a Felhasználó egyenlegén, vagy válik kiegyenlítetté a tartozás.
- **14.3.** A kasszában továbbá lehetőség van kifizetés indítására. Kifizetés kérésekor a kikért összeg azonnal zárolásra kerül. A gazdasági osztályhoz ezen kifizetési kérelmek összegyűjtve minden munkanap továbbításra kerülnek, amellyel egyidejűleg megkezdődik a 4-5 napos átfutási / ellenőrzési idő. A kifizetés az itt meghatározott tényezők és a banki átutalás idejének függvényében alakul.
- **14.4.** A Platform kifizetést csak rögzített személyes- és banki adatokkal rendelkező fiókoknak enged kezdeményezni, így a Felhasználótól az első kifizetéssel egyidejűleg személyes adatokat, és banki utaláshoz szükséges adatokat kérünk be adategyeztetési űrlap formájában:
 - **14.4.1.** Teljes név
 - **14.4.2.** Születési év, hely
 - **14.4.3.** Telefonszám
 - **14.4.4.** Lakcím
 - **14.4.5.** Számlázási név, cím, opcionális adószám
 - **14.4.6.** Bankszámla tulajdonos neve
 - **14.4.7.** Bank neve
 - **14.4.8.** Bank IBAN/SWIFT kódja
 - **14.4.9.** Bankszámlaszám

15. Adatvédelem

Személyes adatok kezelésére vonatkozó tájékoztató folyamatosan elérhető a Weboldalon az adatkezelési tájékoztató menüpontban vagy az alábbi linken keresztül: Adatkezelési tájékoztató.

16. Szavatosság kizárása

- **16.1.** A Társaság a Szolgáltatást a jelen, megtekintett állapotában nyújtja, és a Szolgáltatással kapcsolatban elhárít minden fajta szavatossági kötelezettséget, legyen az kifejezett vagy vélelmezett, mindazonáltal nem vállal szavatosságot a Szolgáltatás minőségével, a célra való alkalmasságával, teljességével vagy pontosságával kapcsolatban sem.

- **16.2.** A Társaság kijelenti, hogy a lehetőségeihez mérten a Felhasználók igényére igazítva a legmagasabb biztonságú és legjobb minőségű szolgáltatást kínálja, maradéktalanul azonban nem áll módjában szavatolni a Szolgáltatás zavartalan, vagy hibamentes biztosítását.
- **16.3.** A Szolgáltató fenntartja a jogot arra, hogy az egyéni meglátása szerint, a Szolgáltatást azonnali hatállyal felfüggeszse, megszüntesse, módosítsa, vagy kiegészítse anélkül, hogy köteles lenne erről értesítést küldeni a Játékosok számára. A Társaság nem felelős a Játékos döntéseinek következményeképpen ért semmilyen esetleges kárért.

17. Szerzői jog

- **17.1.** Minden olyan jogsértés, amely jelen fejezetben foglaltakat valósítja meg büntetőjog és polgári jogi szempontból alkalmazható jogkövetkezményeket von maga után.
- **17.2.** A Szolgáltatás a szerzői jogi védelem alatt áll. A szerzői jogok összessége és az adatbázis előállítójának védelmét szolgáló jogok a Társaságot illetik meg, ezáltal semmilyen egyéb formában nem hasznosítható fel a Szolgáltató előzetes írásbeli engedélye nélkül. A szolgáltatás kizárólag a hatályos jogszabályok keretei között, harmadik személyek és a Társaság jogainak sérelme nélkül, illetve a jelen Szabályzat betartása mellett használható.
- **17.4.** A Weblapon található tartalmak a szerzői jog védelme alatt állnak, az azzal kapcsolatos vagyoni jogok gyakorlására a Társaság az egyedüli jogosult. A Szolgáltató fenntart magának minden jogot a Weboldal és az azon megjelenő tartalmak (ideértve az ott található grafikákat, szövegeket, dokumentumokat) tekintetében.
- **17.5.** A Szolgáltató fenntartja a jogot, hogy Weboldalait bármikor módosítsa, vagy átdolgozza, illetve elérhetőségüket korlátozza, vagy megszüntesse. A Weblap, illetve az ott elérhető információk, dokumentációk, vagy más írott anyagok hozzáféréséből, illetve azok közvetett vagy közvetlen felhasználásából, a Weblap használatra alkalmatlan állapotából, vagy a nem megfelelő működésből, hiányosságból, esetleges üzemzavarból, vagy félreérhetőségéből eredő károkért és/vagy veszteségért való felelősséget a Társaság kifejezetten kizárja.
- **17.6.** A szolgáltatás használatáért, illetve a Felhasználó által okozott, valamint esetleges helytelen magatartásából adódó mindennemű vagyoni és nem vagyoni kárért és jogsérelméért és ennek következményeiért kizárólag a Felhasználó tartozik felelősséggel.
- **17.7.** Amennyiben a Felhasználó helytelen magatartása következtében vagy azzal összefüggésben harmadik személy vagy bármelyik hatóság, illetve bíróság a Szolgáltatóval szemben bármilyen igényt támaszt illetve eljárást indít, a Felhasználó köteles minden a Szolgáltató által megkövetelt intézkedést megtenni és a Szolgáltató számára megtéríteni minden olyan kárt, vagyoni hátrányt és költséget, ami a Szolgáltatót a Játékos bármely jogellenes magatartása miatt vagy azzal összefüggésben éri.

- **17.8.** A Játékokkal kapcsolatos törvényi jogok a Társaságot illetik, a Játék szerzői joga a Társaság tulajdonában áll.
- **17.9.** A Felhasználó a Szolgáltatás igénybevétele során a Weboldalon regisztrációval létrehozott fiókja profilképének, illetve a Társaság munkavállalóival, ügyfélszolgálatával folytatott ügyintézés, kapcsolattartás során nem használhat olyan tartalmakat, melyek jellege jogsértő, illetlen, rasszista, obszcén, becsületsértő, rágalmazó vagy fenyegető, jogellenes vagy általában véve sértőnek értelmezhető.
- **17.10.** A Weboldalon található minden tartalom, védjegy, szolgáltatás logó, egyéb logók, ikonok a Tudáspárbaj tulajdona. Minden jog fenntartva.
- **17.11.** A Játékos beleegyezik, hogy nem módosítja a Játék által küldött, vagy az oldalon megjelenített, mások szellemi tulajdonát képező anyagokat. A Játék ezen eszközei, nem használhatók fel saját marketing célokra, csak abban az esetben, ha erről írásos engedélyt kapott a Játékos a Társaságtól.
- **17.12.** Az oldalunkon megjelenített képi és egyéb média anyagok a Játék által birtokolt, vagy „licenc” alatt álló eszközök. A Játékos ezeket a média anyagokat nem teszi közzé más internetes, vagy offline felületeken, nem ad ki információkat az oldalon található szoftverekről vagy egyéb védjegy alá tartozó tartalmakról.

18. Panaszkezelés, hibajegyek, jelentések

- **18.1.** A Játékosoknak lehetőségük van a Platformon sértő tartalmakat, helytelen kérdéseket, egyéb panaszokat jelezni ticket rendszer formájában, amelyek kivizsgálását az illetékes felelősségű alosztály (gazdasági, adatvédelmi, stb.) vezeti. A Platform a Felhasználónak a kivizsgálás folyamatáról állandó értesítéseket biztosít, ahol a Felhasználónak további lehetősége van az esetet kommentálni, konkretizálni, illetve közvetlen kapcsolatba lépni az ügyfélszolgálattal.
- **18.2.** Ezen ticketek a Platformon megőrzésre kerülnek, és a felületen a Felhasználó számára visszamenőlegesen előhívhatóak.
- **18.3.** A Társaság és a Játékos vitás ügyeket békés úton próbálják rendezni. A Játékos jogvita esetén a kereskedelmi és iparkamarák mellett működő békéltető testület eljárását is kezdeményezheti. A békéltető testület eljárásának alapvető célja és funkciója a fogyasztó és a gazdálkodó szervezet közötti vitás ügy egyezségeen alapuló rendezésének megkísérlése, amennyiben ha ez nem lehetséges, a fogyasztói jogok gyors, hatékony és egyszerű érvényesítése érdekében az ügy eldöntése.
- **18.4.** Az esetlegesen előforduló jogvitákat elsődlegesen peren kívüli egyeztetés útján kísérli meg a Társaság rendezni, a békéltető testület döntésének azonban általánosan nem veti alá magát.
- **18.5.** A Játékos személyes adatainak kezeléséről és az azzal kapcsolatos panaszok általi jogorvoslati lehetőségekről az Adatkezelési Szabályzat tartalmaz részletes felvilágosítást.

19. Felhasználói fiók megszüntetése

A Játékos fiókja minden esetben törölhető, így bármikor kezdeményezheti a megszüntetését. Ennek lehetőségét a "Beállítások" menüpontban találja. Fiókja megszüntetése esetén minden - a Játékosal kapcsolatos - adat törlésre kerül, fiókja nem lesz visszaállítható. A Játékos számára a fiók megszüntetésének feltétele, hogy a Játékos fiókja nem mutat tartozást velünk szemben.

20. Általunk kezdeményezett bezárás és megszüntetés

- **20.1.** A Szolgáltató jogosult a Felhasználó fiókjának bezárására és a Felhasználási feltételek felmondására a Felhasználó írásos értesítésével (vagy megkísérelt értesítéssel), az általa regisztrációkor megadott kapcsolattartási adatainak felhasználásával. Amennyiben a fiók bezárása vagy felmondása nem a 11. bekezdésnek (Összejátszás, csalás, tisztességtelen magatartás vagy bűncselekmény), ill. a 12. bekezdésnek (Kötelezettségszegések) értelmében történik, akkor a kérvényt követően visszatérítjük a Felhasználó fiókjának egyenlegét az felek által egyeztetett fizetési módon.
- **20.2.** Amennyiben a fiók bezárását a Szolgáltató kezdeményezi és mondja fel a Felhasználási feltételeket a 11. bekezdés (Összejátszás, csalás, tisztességtelen magatartás vagy bűncselekmény), ill. a 12. bekezdésnek (Kötelezettségszegések) megfelelően, akkor a Felhasználó fiókjának egyenlege nem visszatéríthető, a Felhasználó pedig elveszíti azt. Abban az esetben, ha a Felhasználó fiókjának bezárása és a Felhasználási feltételek felmondása nem az Általános felhasználási feltételek, a 11. vagy a 12. bekezdésének értelmében történik, akkor nem érinti a Felhasználó kintlévő tétjeit, feltéve, hogy az ilyen jellegű kintlévő tételek érvényesek és semmilyen módon sem jelentik a Felhasználási feltételek megszegését.

21. Irányadó jog

- **21.1.** A jelen Általános Szerződési Feltételekre, továbbá az Általános Szerződési Feltételekre figyelemmel és annak alapján a Felek jogviszonyára a magyar jog az irányadó, különösen
 - **21.1.1.** a polgári törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (a „**Ptk.**”);
 - **21.1.2.** az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény (az „**Ekertv.**”);
 - **21.1.3.** a kereskedelemről szóló 2005. évi CLXIV. törvény (a „**Kertv.**”);
 - **21.1.4.** a gazdasági reklámtevékenység alapvető feltételeiről és egyes korlátairól 2008. évi XLVIII. törvény (a „**Grt.**”);
 - **21.1.5.** az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról szóló 2011. évi CXII. törvény (az „**Infotv.**”);
 - **21.1.6.** AZ EURÓPAI PARLAMENT ÉS A TANÁCS (EU) 2016/679 RENDELETE (2016. április 27.) a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK rendelet hatályon kívül helyezéséről (általános adatvédelmi rendelet) („**GDPR**”);

22. Vegyes rendelkezések

- **22.1.** Ha a jelen Általános Szerződési Feltételek bármely pontja érvénytelenné, jogtalanná vagy érvényesíthetetlené válik, az a fennmaradó részek érvényességét, jogszerűségét és érvényesíthetőségét nem érinti.
- **22.2.** Amennyiben Szolgáltató a jelen Általános Szerződési Feltételek alapján megillető jogát nem gyakorolja, a joggyakorlás elmulasztása nem tekinthető az adott jogról való lemondásnak. Bármilyen jogról történő lemondás csak az erre vonatkozó kifejezett írásbeli nyilatkozat esetén érvényes. Az, hogy a Szolgáltató egy alkalommal nem ragaszkodik szigorúan az Általános Szerződési Feltételek valamely lényegi feltételéhez, vagy kikötéséhez, nem jelenti azt, hogy lemond arról, hogy a későbbiekben ragaszkodjon az adott feltétel vagy kikötés szigorú betartásához.
- **22.3.** Felhasználó és a Szolgáltató a jelen Szabályzat hatálya alá tartozó, megegyezéssel 30 (harminc) naptári nap alatt nem rendezhető esetleges jogvitákkal kapcsolatban a Budapesti Békéltető Testülethez fordulhatnak (www.bekeltet.hu, 1016, Budapest, Krisztina Krt. 99. II. emelet 310, +36-1-488-21-31, bekelteto.testulet@bkik.hu), hiszen a Társaság együttműködik ezen szervvel.
- **22.4.** Ezen felül a Felhasználónak a 524/2013/EU rendelet 14. cikkében foglaltaknak megfelelően lehetősége van az EU online vitarendezési platformját is igénybe venni, amit az alábbi linken érhet el: <https://ec.europa.eu/odr>. A szolgáltató ezúton biztosítja a Vevőt arról, hogy az EU ezen vitarendezési platformjával együttműködik.

A jelen Általános Szerződési Feltételek 2020.10.02 napjával lépnek hatályba és módosításukig, illetve visszavonásig hatályban maradnak.

23. Prémium

- **23.1.** Weboldal Prémium előfizetői szolgáltatás keretében extra szolgáltatásokat nyújt az előfizetőknek.
- **23.2.** A Prémium előfizetés (nem automatikusan megújuló) valódi pénzes fizetéssel igényelhető, amelyet integrált fizetési platformjaink egyikén van lehetőség eszközölni.
- **23.3.** A Prémium szolgáltatás egy hónapos intervallumának végeztével a Prémium szolgáltatás megszűnik.
- **23.4.** A Prémium előfizetés árára vonatkozóan - a szolgáltatás jellegéből adódóan - visszatérítést nem áll módunkban eszközölni.

24. Simplepay

Fizetési Elfogadóhely webcíme: <https://www.tudasparbaj.hu>

Tudomásul veszem, hogy az TUDÁSPÁRBAJ.HU KFT. (Székhely: 3043, Egyházasdengeleg, Rákóczi út 40.) adatkezelő által a(z) <https://www.tudasparbaj.hu> felhasználói adatbázisában tárolt alábbi személyes adataim átadásra kerülnek az OTP Mobil Kft. (1093 Budapest, Közraktár u. 30-32.), mint adatfeldolgozó részére. Az adatkezelő által továbbított adatok köre az alábbi: e-mail cím . Az adatfeldolgozó által végzett adatfeldolgozási tevékenység jellege és célja a SimplePay Adatkezelési tájékoztatóban, az alábbi linken tekinthető meg: <http://simplepay.hu/vasarlo-aff>
Budapest, 2020.09.01.

25. Törvényi hivatkozások

Adatkezelés: 2011. évi CXII. törvény (Infotv.)

Elállás, termékszavatosság, kellékszavatosság, visszatérítés 45/2014. (II. 26.) Korm. rendelet

Jótállás 151/2003. (IX. 22.) Korm. rendelet

Szerzői jogok 1999. évi LXXVI. törvény

A Szerződésre különösen az alábbi jogszabályok vonatkoznak: 1997. évi CLV. törvény a fogyasztóvédelemről; 2001. évi CVIII. törvény az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről; 2013. évi V. törvény a Polgári Törvénykönyvről (PTK); 151/2003. (IX. 22.) Korm. rendelet az egyes tartós fogyasztási cikkekre vonatkozó kötelező jótállásról; 45/2014 (II.26) kormányrendelet a fogyasztó és a vállalkozás közötti szerződések részletes szabályairól; 19/2014. (IV. 29.) NGM rendelet a fogyasztó és vállalkozás közötti szerződés keretében eladott dolgokra vonatkozó szavatossági és jótállási igények intézésének eljárási szabályairól