

# JÁTÉKSZABÁLY

## I. JÁTÉK

A Budapesti Értéktőzsde Nyrt. (továbbiakban: „BÉT”) szervezésében 60 kereskedési napos (2026. március 5-től 2026. május 29-ig) online tőzsdei szimulációs játék (továbbiakban: „Játék”) kerül megrendezésre „BÉT Részvényfutam” névvel. A Játék virtuális kereskedési és játék felületen zajlik, amely mobil applikáción érhető el. A Játék célja az ismeretterjesztés, oktatás, a Játék keretein belül annak előmozdítása, hogy a játékosok minél jobban megismerhessék a tőzsdei befektetési lehetőségeket, tájékozódjanak a tőzsde működéséről, és ezzel együtt növelje a lakosság bizalmát a tőkepiac működése és intézményei iránt, valamint népszerűsítse a tudatos megtakarítás alapú öngondoskodás eszméjét. A játékban szerezhető virtuális jelvények és pontok (VHUF) blokklánc technológia segítségével kerülnek nyilvántartásra hozzájárulva az új technológiák használatához és elterjedéséhez.

## II. JÁTÉKBAN VALÓ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI

1. A Játékban való részvétel ingyenes és önkéntes.
  2. A Játékban kizárólag azon játékosok vehetnek részt, akik a Játékra regisztráltak, valamint a regisztráció után e-mailben értesítést kaptak az érvényes regisztrációról (továbbiakban: „Játékos” vagy „Játékosok”).
  3. A Játékra való regisztráció feltétele az adatkezelési hozzájárulási nyilatkozattal a BÉT adatkezelési tájékoztatójának elfogadása, valamint a Játékban való részvételhez és az adatkezelési tájékoztató elfogadásához a tizenhatodik életévüket be nem töltött személyeknél a törvényes képviselő lehetőség szerint elektronikusan, ennek hiányában papír alapon megadott és aláírt, a BÉT részére szkennelt formában megküldött hozzájáruló nyilatkozatának a megküldése az info@bse.hu e-mail címre.
- Ezen dokumentumok a Játék folyamán elérhetőek a <https://bet.hu/reszvenyfutam> internetes címen.
4. A Játék iskolás kortól kezdődően bárki számára elérhető.
  5. A Játék kizárólag a Részvényfutam mobilapplikáción keresztül érhető el. Minden adat, leírás, értékelés online úton kezelhető, használható. Az internetkapcsolatról és a szükséges számítástechnikai eszközökről a Játékosoknak kell gondoskodniuk.

## III. REGISZTRÁCIÓ

1. A regisztrációval minden Játékos elfogadja és magára nézve kötelezőnek tekinti a Játékszabályt.
2. A regisztráció akkor érvényes, ha a regisztráló Játékos a regisztrációs űrlapon található minden szükséges mezőt kitöltötte, továbbá elfogadja a Játék internetes oldalán és a játék mobilapplikációjában található jelen Játékszabályban foglaltakat, és megfelel a Játékszabály valamennyi feltételének.

3. Egy e-mail címről csupán egy regisztráció kerül elfogadásra. Az érvényes regisztráció után e-mailben visszaigazolásra kerül a Játékos jelentkezése.
4. A BÉT a regisztráció során a nyereményre jogosultsághoz szükséges feltételek meglétét nem vizsgálja.
5. A sikeres regisztrációt követően digitális tagsági kártya készül minden Játékosnak, amelyen blokklánc alapon nyilvántartásra kerül a Játék során megszerzett jelvényei és virtuális forintja.

#### **IV. A JÁTÉK MENETE (FOGALMAK, KERESKEDHETŐ ÉRTÉKPAPÍROK, MEGBÍZÁSOK, ÜGYLETKÖTÉS, DÍJAK, EREDMÉNY, KVÍZ)**

1. A Játék időtartama: 2026. március 4.- 2026. május 29. (mindkettő napot beleértve).
2. A BÉT a Játék során folyamatosan közzéteszi a Játékszabály szerinti legmagasabb értékű portfólióval rendelkező Játékosok toplistáját.
3. A Játékosok kezdőtőkéje: heti 500,000 virtuális forint (a Játék ideje alatt összesen 6.000,000 virtuális forint) amely készpénzre nem váltható, és amely kizárólag a Játékra létrehozott, csak a Játékban alkalmazható virtuális fizetési-elszámoló eszköz. Ez a kezdőtőke minden hét első napján 0:00-kor kerül jóváírásra a játékosoknak. A Játék időtartama során később, egy vagy több hét elteltével csatlakozó játékosok részére visszamenőlegesen, időarányosan kerül jóváírásra a virtuális tőke.
4. A Játékosok az érvényes regisztráció és a jelentkezés e-mailben történt visszaigazolása után, a Játékban a kereskedés indulását (2026. március 5. 9 óra 2 percet) követően, a kereskedési adatok vonatkozásában 15 perccel késleltetett adatszolgáltatásra lesznek jogosultak a Játék végéig a mobilapplikáción keresztül. A Játék adatszolgáltatója a Portfolio Teletrader. Az adatszolgáltatás során megismert adatokat a Játékosok kizárólag a Játék során, azzal kapcsolatban jelen Játékszabály szerint használhatják fel, az adatok harmadik személy számára való megismerhetővé tétele, közvetítése, közzététele vagy az adatok egyéb felhasználása és hasznosítása tilos.
5. A Játékban az elszámolások kizárólag virtuális forintban zajlanak.
6. A Játékban a kereskedés a BÉT Részvény Szekciójának szabad szakaszához igazodóan zajlik, azaz tőzsdenapokon 9:02–17:00 óra között. A Játékban ügyletkötésre csak ezen időszakon belül kerülhet sor, megbízást azonban a megadott időszakon kívül is lehet rögzíteni a virtuális kereskedési felületen a piaci ajánlaton kívül.
7. A Játékban csak a virtuális kereskedési felületen elérhető értékpapírokkal lehet kereskedni. Ügyletkötés során a Játék kezdetekor a BÉT-re bevezetett 14 db BUX index komponens részvényei vásárolhatók meg, illetve a korábbiakban már megvásárolt pénzügyi eszközök adhatók el. A BÉT a Játék során bármikor jogosult az értékpapírok körét egyoldalúan és előzetes értesítés nélkül bővíteni vagy szűkíteni.
8. A Játékosok a kereskedési teljesítményük alapján a Játékban elért sorrendről a kereskedési rendszerben folyamatosan tájékozódhatnak.

## 9. Fogalmak:

- a) Portfólió értéke: a Játékosok portfóliójában szereplő részvények Budapesti Értéktőzsde szerinti utolsó kötési áron vett értéke és a szabad pénz összege. A Játék végén, a portfólióértékek sorrendje a fenti elveknek megfelelően - tehát terméktől függően utolsó kötési áron - kerül meghatározásra.
- b) Szabad pénz: a portfólió érték és a nyitott pozíciók különbsége. Az a virtuális pénzösszeg, amit a Játékos további pozíciók nyitására felhasználhat.
- c) Nyitott pozíciók: azon pozíciók összege, amelyek a Játékos által adott vételi megbízásokból már teljesültek. A Játékos tehát ilyen összegben birtokol már különböző termékeket. (Ezekből szabad pénzt eladással, tehát a pozíció zárásával realizálhat.)
- d) Nem realizált profit: a nyitott pozíciókon elért nyereségek és veszteségek összege, amelyek a pozíciók zárásával (eladással) realizálhatók.

## 10. Megbízásadás

A Játékban megbízás adásakor az alábbi paramétereket kell megadni:

- 10.1. Tranzakció iránya: vétel vagy eladás. A Játékban a short-olás (rövidre eladás), illetve hitelfelvétel nem lehetséges, ezért eladói megbízást csak az adott értékpapírból birtokolt készlet erejéig, vételi megbízást pedig csak a szabad pénzegyenleg erejéig lehetséges bevinni.
- 10.2. Darabszám: definiálni kell, hogy a megbízás hány darab értékpapírra vonatkozik
- 10.3. Típus: a Játékban adható ajánlatok típusa szerint lehet:
  - 10.3.1. Piaci: piaci ajánlat esetén a megbízás nyitvatartási idő alatt azonnal teljesül, vételi piaci ajánlat esetén az ajánlat bevitelének időpontjában legjobb eladási árfolyamon, eladási piaci ajánlat esetén pedig a legjobb vételi árfolyamon.
  - 10.3.2. Limit: limit megbízás esetén meg kell adni azt a legmagasabb, illetőleg legalacsonyabb árfolyamot, amelyen a megbízó hajlandó az adott értékpapírt megvenni vagy eladni. A megbízás abban az esetben teljesül, amennyiben vételi limit megbízás esetén az eladási árfolyam eléri a megadott limit árat, vagy az alá csökken; eladói limit megbízás esetén, amennyiben a vételi árfolyam eléri vagy meghaladja a limit árat

Érvényes megbízást csak a szükséges mezők kitöltését követően lehet rögzíteni. Megbízást a Játék kereskedési felületén bármikor, a Játékban a kereskedésre nyitva álló időn kívül is lehetséges rögzíteni. A zárás után rögzített megbízások legkorábban a Játékban a következő kereskedési napi nyitást követően teljesülhetnek.

Játékosok 15 perccel késleltetett árfolyamok alapján tudnak bevinni vételi vagy eladási ajánlatot a rendszerbe. Vásárolni és eladni minden esetben a legutolsó kötés árfolyamán lehetséges, függetlenül attól, hogy az adott árszinten mekkora darabszámú tétel áll.

Amennyiben a BÉT valós piacán egy értékpapír esetén nincsen folyamatos kereskedés (pl. értékpapír felfüggesztés vagy napközbeni aukció esetén), akkor a játékban sem lehet kereskedni az adott értékpapírral.

Teljesült vétel esetén a részvény 48 óra tartása kötelező, azaz legkorábban 48 óra elteltével van lehetősége a játékosnak a részvényeket eladni.

#### 11. Ügyletkötés

A Játékban ügyletkötésre csak a BÉT Részvény Szekciójának szabad szakasz kereskedési idejéhez igazodóan kerül sor, amely tőzsdenapokon reggel 9 óra 2 perctől délután 17 óráig tart.

#### 12. Az ügyletkötés eredménye - nyereség, veszteség:

Nyereség: akkor keletkezik, ha az eszköz eladási árfolyama magasabb a bekerülési (vételi) árfolyamnál.

Veszteség: akkor keletkezik, ha az eszköz eladási árfolyama alacsonyabb a bekerülési (vételi) árfolyamnál.

Nem realizált eredmény: nyitott pozíción lévő nyereség/veszteség, amelynek értéke egy darab értékpapírra az utolsó kötési árfolyam és bekerülési árfolyam különbözete.

#### 13. Kvíz játékok

Minden kereskedési napon 3 db kvízkérdést válaszolhatnak meg a Játékosok.

A Játékosok kvízt hétköznap naponta egyszer tölthetnek ki. A helyes válaszokért kérdésenként 5.000 virtuális forint jár. Amennyiben a Játékos mindhárom kérdésre helyes választ ad, úgy 15.000 virtuális forint kerül jóváírásra egy adott napon, amely szabad pénzként jóváírásra kerül és ügyletkötésre felhasználhatóvá válik. Sikertelen kvíz kitöltés esetén virtuális forint nem kerül jóváírásra.

#### 14. Tippjáték-Előrejelző játék

A Játékosok minden héten tippjátékban vehetnek részt, amely során különböző jövőbeli eseményeket (index és árfolyamértékek, vállalati mutatók) jelezhetnek előre. Az első 25 helyezett legközelebbi előrejelzést adó virtuális forintban részesül, amely szabad virtuális pénzként jóváírásra kerül és ügyletkötésre is felhasználhatóvá válik.

A játék során az adott értéket legpontosabban megtippelő első 25 helyezett az alábbi virtuális forint díjazásban részesül.

1. helyezett	100.000
2. helyezett	50.000
3. helyezett	40.000
4-10. helyezettek	20.000
11-25. helyezett	10.000

Azonos előrejelzés esetén az időben hamarabb leadott tippelő megelőzi az időben későbbit.

#### 15. Oktatási tartalmak

A Játékosok egy bekezdéses oktatási tartalmakon keresztül is megismerkedhetnek a tőkepiacokkal. A Játék során minden kereskedési napon 1 új oktatási bekezdés jelenik meg. Az a Játékos, aki a megjelenés napján megnyitja és elolvassa az oktatási tartalmat, 3000 virtuális forint jutalomban részesül, amely szabad pénzként jóváírásra kerül és ügyletkötésre felhasználhatóvá válik.

## V. KIZÁRÁS

1. Minden Játékos jelen Játékszabály elfogadásával tudomásul veszi, hogy a BÉT a nyeremény átadásának pillanatáig bármikor kizárhatja azon Játékosokat, akik jelen Játékszabály feltételeinek (részvételi vagy nyereményre való feltételnek) nem felelnek meg, vagy érvényesen nem vehettek volna részt a Játékban, vagy a jelen Játékszabályt bármilyen formában megszegik.

2. A Játékos kizárható a Játékból, ha a regisztrált személy (Játékos) és a regisztráló személy között nem állapítható meg egyértelmű kapcsolat, vagy bizonyítható, hogy a Játékos nem vett részt a Játékban. A Játékos kizárható a Játékból, ha több regisztrációval rendelkezik, illetve, ha olyan nevet adott meg, amely mások jogait, jogos érdekeit sértheti, jogszabályi rendelkezésbe ütközhet, vagy az általános közfelfogás alapján másokat sértő, megbotránkoztató, az általános erkölcsi megítéléssel ellentétes kifejezést tartalmaz magyar vagy idegen nyelven.

3. A kizárásról a BÉT dönt. A Játékos jelen Játékszabály elfogadásával tudomásul veszi, hogy a BÉT által elrendelt kizárás ellen jogorvoslatnak helye nincs.

## VI. BADGE-RENDSZER, JELVÉNYEK

1. A játék során a résztvevők különböző teljesítményeik és aktivitásuk alapján úgynevezett „badge”-eket (jelvényeket) szerezhetnek. A badge-ek célja a tanulás, a rendszeres részvétel és a tudatos befektetői magatartás elismerése. A badge-ek presztízsértékkel bírnak, pénzbeli jutalomra nem válthatók, azonban megjelennek a játékos profilján és digitális tagsági kártyáján. A badge-ek megszerzése automatikusan, a rendszer által rögzített adatok alapján történik
2. Játék végén megszerezhető badge-ek, amelyek a játékidőszak lezárását követően kerülnek kiosztásra a teljes szezon eredményei alapján, a következők:

### 2.1 Tőzsdei Befektető – Alap Badge (Diploma)

A badge azoknak a versenyzőknek jár, akik a játék során aktív részvételt tanúsítottak, és teljesítették az alábbi feltételeket:

- legalább heti egy teljesült kereskedési megbízás
- legalább 60 darab kvízkérdés megválaszolása a Játék időtartama alatt,
- a heti tippjátékokon legalább 4 alkalommal való részvétel,
- legalább 40 oktatási bekezdés elolvasása a Játék időtartama alatt.

### 2.2 Top Performer

A Top Performer badge azon játékosokat illeti meg, akik a szezon végén a teljes mezőny legjobb 5%-ába tartoznak a portfóliójuk végső értéke alapján.

### 2.3 Kvízmester

A Kvízmester badge azon játékosok számára érhető el, akik a játék során minden elérhető kvízkérdést megválasztottak, és válaszaik legalább 70%-a helyes volt.

## 2.4 Piaci Előrejelző

Ez a badge azon versenyzőknek jár, akik a heti tippjátékok során legalább három alkalommal a legjobb tíz tippelő között végeztek.

## 2.5 Tanuló Bajnok

A Tanuló Bajnok badge megszerzésének feltétele az oktatási bekezdések legalább 80%-ának elolvasása a játékidőszak alatt.

Az alábbi badge-ek a játékidőszak alatt, folyamatos aktivitás esetén szerezhetőek meg. A feltételek megszakítása esetén az adott sorozat (streak) megszakad és újraindul.

### Tanuló I.

A Tanuló I. badge azon játékosoknak jár, akik 10 egymást követő kereskedési napon elolvassák az adott napra kijelölt oktatási anyagot.

### Tanuló II.

A Tanuló II. badge megszerzéséhez a játékosnak 10 egymást követő kereskedési napon legalább egy kvízkérdést helyesen meg kell oldania, valamint el kell olvasnia az oktatási bekezdést.

## Aktív Játékos

Az Aktív Játékos badge azon résztvevők számára érhető el, akik legalább 20 különböző kereskedési napon az alábbi tevékenységek közül legalább egyet teljesítenek:

- oktatási anyag elolvasása,
- kvíz kitöltése,
- tipp leadása,
- teljesült kereskedési megbízás

## Mérföldkő

- A Mérföldkő badge azon játékosoknak jár, akik portfóliójuk értékében legalább 5%-os növekedést érnek el a kezdő tőkéhez képest.

## Visszatérő

A Visszatérő badge megszerzésének feltétele, hogy a játékos portfóliója legalább 10%-os veszteséget követően visszatérjen legalább a kezdőtőke értékére.

A badge-ek megszerzése automatikusan, a játék rendszerében rögzített adatok alapján történik. A badge-ek nem ruházhatók át és nem válthatók pénzre vagy virtuális forintra. A szervező fenntartja a jogot, hogy technikai vagy működési okokból a badge-ek feltételeit indokolt esetben módosítsa. Visszaélés, szabályszegés vagy technikai manipuláció esetén a megszerzett badge visszavonható.

## VII. NYEREMÉNY

1. A Játékkal összefüggésben juttatott nyereményre azon természetes személy jogosult,

- aki Játékosként a jelen Játékszabálynak megfelelően vett részt a Játékban és akivel szemben a Játékszabályban foglalt, alábbiakban meghatározott összeférhetetlenségi okok és kizáró körülmények nem állnak fenn;

- aki a regisztráció során megadott valamennyi adattal (e-mail cím, felhasználónév, diák esetén: iskola, évfolyam, tanár) hitelt érdemlően igazolni tudja magát.

A ranglista szerinti nyertes akkor válik jogosulttá a nyereményre, ha a regisztráció során megadott adatok alapján a BÉT meggyőződik a nyertesként jelentkező személy és a regisztrált Játékos azonosságáról. A nyereményre való jogosultság feltétele diák esetében érvényes diákigazolvány bemutatása, tanár esetében pedig munkáltatói nyilatkozat bemutatása a tanári munkajogviszony fennállásáról, valamint érvényes fényképes igazolvány bemutatása minden nem diák játékos esetében.

További feltétel a Játékos nyilatkozata arról, hogy minden Játékkal kapcsolatos követelménynek megfelelt, és nem tesz a nyeremény lemondásáról szóló nyilatkozatot. Amennyiben ezen utóbbi nyilatkozat okán vagy más okból a ranglista szerinti vagy a kisorsolt Játékos nem jogosult a nyereményre, a BÉT ezen személy helyett új nyertest állapít meg.

2. A Játékkal összefüggésben juttatott nyereményre az alábbi személyek akkor sem jogosultak, ha megfelelnek a fenti 1. pont feltételeinek: - BÉT vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai és az előbbieik közeli hozzátartozói (Ptk. 8:1. § (1) a.), - a Játék előkészítésében és promóciójában résztvevő egyéb, közvetlen közreműködők és azok közeli hozzátartozói (Ptk 8:1 § (1) a).

3. A BÉT a nyeremények átadását megelőzően megvizsgálja, hogy az adott Játékos megfelel-e a Játékszabályban lefektetett követelményeknek.

4. A Játék nyertesei több kategóriában kerülnek megállapításra

4.1. A Játékot a Játék végezetével azon Játékosok nyerik, akik a Játékszabály szerint a legmagasabb értékű portfólióval rendelkeznek. Az egész Játék végén az 1. 2. és 3. legnagyobb portfólióval rendelkező diák, valamint a 1. legnagyobb portfólióval rendelkező felnőtt és tanár kap nyereményt. Tehát végső rangsor alapján összesen 3 diák, egy tanár és egy felnőtt nyertes kerül megállapításra.

5. A nyeremények a fenti kategóriáknak megfelelően az alábbiak

5.1. A 4.1. pont szerinti diák nyertesek díja az alábbi:

1. helyezett diák: Táblagép
2. helyezett diák: Okosóra
3. helyezett diák: Fülhallgató

5.2. A 4.1. pont szerinti első helyezett tanár és felnőtt Játékos díja 1 db 10.000 Forint értékű könyvutalvány.

Amennyiben a 4.1. szerinti nyertesek között a nyeremény megállapításának feltétele tekintetében holtverseny alakulna ki, úgy a BÉT sorsolással állapítja meg a nyertest.

Sorsolásokra a Játék végét követő 3 munkanapon belül kerül sor a BÉT székhelyén a BÉT által felkért személyekből álló 3 tagú sorsolási bizottság jelenlétében. A sorsolás elektronikus formában történik. A sorsolásról a BÉT jegyzőkönyvet vesz fel

5.3. Rangsortól függetlenül a három legaktívabb mentortanár díja – akiknek a legtöbb diákja regisztrál a versenyen – fejenként 100.000 Forint értékű Tesco ajándékutalvány.

5.4. A Pénziránytű Alapítvány a Pénziránytű Iskolahálózat tagiskolái és azok diákjai, tanárai számára különdíjak biztosítását vállalta.

A Pénziránytű Alapítvány által felajánlott nyeremények

- a játék végén a 3 legnagyobb értékű portfólióval rendelkező, Pénziránytű iskolahálózati tag iskolából versenyző 7 – 8. osztályos diák, aki a BÉT-től nem jogosult a 4.1. pont alapján díjazásra: fejenként 60 ezer Ft értékű műszaki vásárlási utalvány;

- a játék végén a 3 legnagyobb értékű portfólióval rendelkező, Pénziránytű iskolahálózati tag iskolából versenyző 9 – 14. osztályos diák, aki a BÉT-től nem jogosult a 4.1.pont alapján díjazásra: fejenként 60 ezer Ft értékű műszaki vásárlási utalvány

- a játék végén a 3 legnagyobb értékű portfólióval rendelkező Pénziránytű iskolahálózati tag iskolából versenyző tanár: fejenként 60 ezer Ft értékű műszaki vásárlási utalvány

- a 4 legaktívabb (azaz legtöbb aktív diák versenyzőt regisztrált) Pénziránytű iskolahálózati tag iskola: egyenként 150 ezer forint értékű műszaki vásárlási utalvány.

Az Alapítvány a BÉT által a Játék lezárultát követően biztosított információk szerint, a 2026. június 1-én érvényes iskolahálózati taglista alapján állapítja meg a fenti nyereményekre való jogosultságot. Az alapítványi díjak átadására később meghatározott módon és időben kerül sor, legkésőbb 2026. június 30-ig.

A Pénziránytű által biztosított különdíjak átadása és a nyereményre való jogosultság megállapítása a Pénziránytű Alapítvány felelőssége, a BÉT ezen díjak átadásáért és a nyereményre való jogosultság meghatározásáért a saját felelősségét kizárja.

6. A nyerteseket a BÉT a Játékos által megadott e-mail címen értesíti a Játék lezárását és a nyertesek megállapítását követően.

7. A Játékos kifejezetten tudomásul veszi, hogy a BÉT a nyereményre jogosult személynek csak akkor teljesíti a nyeremény átadását, ha a nyertes a BÉT számára rendelkezésre bocsátja valamennyi olyan adatát, amelyek a közteherviselési kötelezettségek teljesítéséhez szükségesek, valamint személyi adatait arcképes személyazonosításra alkalmas és egyéb szükséges igazolások, igazolványok bemutatásával igazolja.

8. A BÉT fenntartja magának a jogot, hogy a ranglista szerinti nyertestől megvonja a nyereményt, amennyiben a Játékszabályban bármely követelménynek nem felelt meg. A nyeremény megvonása esetén a teljesítmény szerinti rangsorban következő Játékos válik a nyereményre jogosulttá, holtverseny esetében pedig a fentiek szerint sorsolásra kerül sor.

9. A nyertesek a nyeremény átvételére az értesítést követő 30 napon belül jogosultak. Amennyiben a nyeremény átvételére jogosult Játékos a nyereményét a rendelkezésére álló határidőn belül nem venné át, úgy a BÉT a fentiek szerinti ranglistákban következő nyertest

értésíti. Abban az esetben, ha a nyertes véletlenszerűen kerül kisorsolásra, úgy a BÉT megismétli a sorsolást az át nem vett nyereményre jogosult nyertes tekintetében. A BÉT nyertesenként csak további egy alkalommal ismétli meg a sorsolást.

10. A regisztrációval és a Játékban való részvétellel a Játékos egyben kifejezetten és önkéntesen előzetesen hozzájárul ahhoz, hogy a nyeremény átadásáról szóló kép-, hang- és filmfelvétel is készülhet róla, melyet a BÉT és/vagy megbízottja akár egészében, akár részleteiben reklámcélokra korlátozás nélkül, térítésmentesen felhasználhatja, időbeli korlát nélkül.

11. A BÉT fenntartja magának a jogot arra, hogy a fenti nyereményeken túl különböző szempontok szerint további nyereményeket juttasson a Játékosoknak.

## **VIII. VEGYES RENDELKEZÉSEK**

1. A Játék során a BÉT vagy megbízottjának tudomására jutott adatok nem képeznek üzleti, bank-, illetve értékpapírtitkot, azok a BÉT vagy megbízottja által felhasználhatók. A Játékosok azonosítási adatait a BÉT személyes adatként kezeli, és azzal összefüggésben a vonatkozó jogszabályok rendelkezései, a Játékra vonatkozó, [itt] található adatvédelmi tájékoztató, valamint az adatkezelési hozzájárulás szerint jár el.

2. A BÉT fenntartja magának a jogot a Játék szabályainak mindenkor (Játék megkezdése előtt, illetve annak során) módosítására, a Játék felfüggesztésére, megszüntetésére. A BÉT a Játék szabályainak módosítását, a Játék felfüggesztését, megszüntetését nem köteles indokolni és előzetesen bejelenteni. A Játék megszüntetésekor a Játékosok regisztrációi és teljesítményei törlésre kerülnek. A BÉT az előbbiekből eredő követelésekért felelősséggel nem tartozik. A BÉT a jelen pont szerinti eseményeket a Játék honlapján való megjelentetés útján hozza a Játékosok tudomására.

3. A BÉT törekszik a Játék zavartalan lebonyolítására, azonban semminemű felelősséget nem vállal a Játék során használt technikai rendszerek és eszközök bármely pontján bekövetkező esetleges meghibásodásokért, technikai hibákért, a virtuális kereskedési felületet működtető szoftverek esetleges hibáiért.

4. A Játék ingyenességére tekintettel a Játékkal összefüggésben a Játékosok a BÉT-tel, illetve megbízottjával szemben semmilyen igényt nem érvényesíthetnek, így különösen az előbbiekkal szemben kártérítéssel nem léphetnek fel.

5. A Játék kapcsán megjelenő írásos anyagok és szóbeli nyilatkozatok nem minősülnek értékesítési ajánlatnak, befektetési ajánlásnak, befektetési tanácsadásnak, továbbá nyilvános ajánlattételnek, nyilvános értékesítésre történő felajánlásnak, illetve kereskedelmi kommunikációnak.

6. A <https://bet.hu/reszvenyfutam> oldalon, annak valamennyi ablakában és képernyőjén található információk, adatok, tények, utalások, ábrák, grafikai megoldások, színösszeállítások, szövegek stb. a BÉT tulajdonát képezik, vagy jogot szerzett azok használatára és továbbítására. Az információk, adatok, tények, utalások, ábrák, grafikai megoldások, színösszeállítások, szövegek stb. jogosulatlan felhasználása a szerzői és szomszédos jogok megsértését

eredményezi, és a BÉT, illetve a jogtulajdonos jogosultak jogsértő személlyel szemben igényüket érvényesíteni, továbbá egyéb jogi lépéseket tenni.

7. A Játékot kizárólag kereskedelmi forgalmon kívül, magáncélból lehet igénybe venni, tilos a Játék kereskedelmi célú továbbkövetítése, a Játék, illetve az azt tartalmazó honlap számítástechnikai visszafejtése vagy feltörése.