

VERSENSZABÁLYZAT

I. A verseny szervezője

I./1. Az „(A)Muser” elnevezésű verseny (a továbbiakban: Verseny) szervezője az MM Secret Life Kft. (székhelye: 1015 Budapest, Ostrom utca 27. I/I.) (a továbbiakban: Szervező).

II. A versenyben történő részvétel feltételei

II./1. A Versenyben kizárólag a magyarországi lakó- vagy tartózkodási hellyel rendelkező, 14. életévét betöltött magyar állampolgár vehet részt, aki a III. pontban meghatározott versenyfeladatot (a továbbiakban: Versenyfeladat) teljesíti.

II./2. Jelentkezni csak és kizárólag a www.3dgallerybudapest.hu/amuser weboldalon megtalálható jelentkezési űrlap összes mezőjének megfelelő kitöltésével és Szervező felé való megküldésével lehetséges.

II./3. A jelentkező a jelentkezését azzal véglegesíti, hogy Versenyfeladatát a jelentkezési űrlap Szervező felé való megküldése után a nyilvános Musical.ly profiljára feltölti a leírásban #3dverseny hashtag hozzáadásával.

II./4. 16 éven aluli személy csak szülői beleegyezéssel vehet részt a Versenyben. Az ehhez szükséges hozzájáruló nyilatkozat letölthető a <http://www.3dgallerybudapest.hu/amuser> weboldalról. A 16. életévét be nem töltött személy jelentkezését Szervező csak akkor fogadja el, ha a jelentkező személy szülője/törvényes képviselője a <http://www.3dgallerybudapest.hu/amuser> weboldalról letöltött szülői nyilatkozatot megfelelően kitöltötte és kézzel írással ellátta, s azt a jelentkezési űrlap csatolja.

II./5. Jelentkező a www.3dgallerybudapest.hu/amuser weboldalon keresztül történő jelentkezésével kinyilvánítja, hogy jelen Versenyszabályzatot teljes egészében elolvasta, a benne foglaltakat magára nézve kötelező érvényűnek ismeri és fogadja el.

III. Első forduló versenyfeladata, kritériumok

III./1. A Versenyben történő részvétel feltételeként annak a jelentkezőnek/résztevőnek (a továbbiakban: Versenyző), aki a Versenyben történő részvétel feltételeinek eleget tesz, a Versenyszabályzat II./1. pontja alapján a verseny első fordulójaként Versenyfeladatot teljesít 2018. augusztus 6 és 31. között.

III./2. A Versenyfeladat része, hogy a Versenyző egy olyan, megszerkesztés után legalább öt, de legfeljebb tizenöt másodperces, legfeljebb 25 MB fájl mérettel rendelkező videót (a továbbiakban: Videó) készítsen bármilyen mozgóképfelvétel készítésére alkalmas eszközzel, amelyben képmása legalább a Videó időbeli hosszúságának felében jól láthatóan megjelenik. (Például, ha a Videó tíz másodperces hosszúságú, a Versenyző képmásának a videó legalább öt másodpercében jól láthatóan kell megjelennie.)

III./3. A Versenyző Videóját nemcsak a Musical.ly alkalmazással, hanem bármilyen más videószerkesztésre alkalmas mobiltelefonos alkalmazás vagy számítógépes szoftver segítségével elkészítheti/megszerkesztheti.

III./4. A Versenyző Videójában csak és kizárólag angol és magyar nyelvű hangmintát használhat fel.

III./5. A Versenyző Videójában felhasználhat csak beszéd- vagy csak énekalapú hangmintát is, illetve beszéd- és énekalapú hangminta keveréséből előállított hangmintát is.

III./5./1. A beszéd fogalma: A nyelv egyéni használata hallható megnyilatkozás formájában. Emberi gondolatközlés mások számára kimondott szavak, hangok segítségével.

III./5./2. Az ének fogalma: Dallamos emberi hang. Hangszálakkal megszólaltatott, többnyire értelmezhető szöveggel rendelkező zene. A beszédhang művészi formálása segítségével előadott szép zene, dallam.

III./6. A Versenyző Videója elkészítésekor köteles arra figyelni, hogy olyan hangmintát használjon fel, amelyben a hangminta legalább Videója időbeli hosszúságának egyharmadában beszéd és/vagy ének legyen megtalálható.

III./7. A Versenyző csak olyan hangmintát használhat fel, amely a Musical.ly online alkalmazás belső adatbázisában megtalálható, illetve amelyek a hatályos magyar szerzői jogi törvény, illetve a Magyarország területén hatályos nemzetközi szerzői jogi egyezmények alapján más természetes vagy jogi személyek szerzői jogait nem sérti.

III./8. A Versenyző Videójában saját magáról készített hangfelvételt nem használhat fel.

III./9. A Versenyzőnek Videójában kötelezően használnia kell kezeivel legalább egy tárgyat.

III./9./1. A tárgy fogalma: Kézelfogható dolog, amely határozott alakkal, keménységgel rendelkezik.

III./10. A Versenyszabályzat a Versenyző Videójában egy vagy több másik természetes személy megjelenését nem tiltja, azonban a Versenyző felelőssége az, hogy a rajta kívül a Videóban szereplő összes természetes személy írásos hozzájárulása képmásfelvételének Versenybe való beküldéshez rendelkezésére álljon a Verseny teljes ideje alatt.

III./11. Szervező azt a Versenyzőt, aki a Versenyfeladatot nem jelen Versenyszabályzat jelen pontjában megfogalmazott kritériumoknak megfelelően teljesíti, a Versenyből azonnali hatállyal kizárja.

IV. Zsűri, az első forduló Versenyfeladatainak pontozása

IV./1. A versenyben történő részvétel feltételeinek (jelen Versenyszabályzat II. pont) és a Versenyfeladat elkészítésére vonatkozó szabálypontnak megfelelően (jelen Versenyszabályzat III. pont) beérkezett Versenyfeladatok pontozását az alábbi Musical.ly nevű mobiltelefonos alkalmazás online felületén nyilvános profil tulajdonában lévő magyar állampolgárságú felhasználó hajtja végre:

@jazmin.hollosi
@matthimer
@whisperton
@benuofficial

IV./2. A versenyben történő részvétel feltételeinek (jelen Versenyszabályzat II. pont) és a Versenyfeladat elkészítésére vonatkozó szabálypontnak megfelelően (jelen Versenyszabályzat III. pont) beérkezett Versenyfeladatok pontozását továbbá az alábbi Musical.ly nevű mobiltelefonos alkalmazás online felületén nyilvános profil tulajdonában lévő cseh állampolgárságú felhasználó is végrehajtja:

@alelechta

IV./3. A versenyben történő részvétel feltételeinek (jelen Versenyszabályzat II. pont) és a Versenyfeladat elkészítésére vonatkozó szabálypontnak megfelelően (jelen Versenyszabályzat III. pont) beérkezett

Versenyfeladatok pontozását a IV/1. és IV./2. pontokban megnevezett felhasználók (továbbiakban: Zsűri) az alábbi szempontrendszer alapján egy egytől ötig terjedő skálán pontozza, ahol az 1 (egy) a legkevesebb, az 5 (öt) a legtöbb pontot éri:

IV./3./1. Szájmozgás: a Zsűri azt figyeli meg, hogy a Videóban felhasznált hangmintában elhangzó szövege és a Versenyző szájmozgása szinkronban van-e egymással

IV./3./1./1. Amennyiben a Versenyző magyar nyelvű hangmintát használ, a Verseny cseh származású zsűritagja az adott Videót e szempont alapján nem pontozza, hanem a magyar származású zsűritagok pontjai átlaga adja a Versenyző pontszámát

IV./3./2. Átmenetek/effektek: a Zsűri a használt átmenetek/effektek mennyiségét, minőségét, azok indoklását figyelik meg saját meglátásuk és tapasztalatuk alapján

IV./3./3. Hangminta és képsor koherenciája: a Zsűri azt vizsgálja, hogy a Videóban megtalálható hangminta jelentésének tartalma és a versenyző által alkotott képsor között megfelelő összefüggés van-e

IV./3./3./1. Amennyiben a Versenyző magyar nyelvű hangmintát használ, a Verseny cseh származású zsűritagja az adott Videót e szempont alapján nem pontozza, hanem a magyar származású zsűritagok pontjai átlaga adja a Versenyző pontszámát

IV.3./4. Tárgyak bevonása: a Zsűri azt figyeli meg, hogy a képi világ erősítésére milyen tárgya(ka)t használt fel Versenyző Videójában, illetve azok erősítik-e a Videó látványvilágát.

IV.3./5. Fényhatások: a Zsűri azt figyeli meg, hogy a videóban van/nincs-e kiégés, illetve, hogy a fényviszonyok megfelelőek-e a Versenyző Videójában

IV./4. A Zsűri az alábbi táblázatban lévő pontokat adhatja a IV./3. pontban megemlített egytől ötig (1-5) terjedő skálán:

számmal:

| | | | | | | | | |
|---|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|
| 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | 3,5 | 4 | 4,5 | 5 |
|---|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|

betűvel:

| | | | | | | | | |
|-----|--------|-------|------------|-------|--------------|------|-------------|----|
| egy | másfél | kettő | két és fél | három | három és fél | négy | négy és fél | öt |
|-----|--------|-------|------------|-------|--------------|------|-------------|----|

IV./5. Amennyiben a IV./3./1. és a IV./3./3. pontok alapján a magyar származású zsűritagok pontjainak átlaga adja ki a pontozásban a Versenyző pontszámát az említett pontokban megfogalmazott szempontokra, és az átlag nem egész számot ad ki, úgy a kerekítés matematikai szabályai alkalmazandók. (E szabály alapján például az 1,24-os átlagpontszámot 1 pontra, 1,25-os átlagpontszámot 1,5 pontra, 1,74-os átlagpontszámot 1,5 pontra, 1,75-os átlagpontszámot 2 pontra kerekít.)

IV./6. A Zsűri a Versenyfeladatok pontozását 2018. szeptember 9. 23:59-ig elvégzi. A pontokat Szervező hivatalos képviselője összesíti és teszi közzé 2018. szeptember 12. 23:59-ig.

V. Eredmény, továbbjutók, második forduló

V./1. Az első forduló pontjai alapján a Verseny második fordulójába (továbbiakban: Döntő) az első tíz legtöbb pontot kapott Versenyző jut. Az a Versenyző, aki a Zsűritől a tizedik helyezettnél kevesebb pontot kapott, automatikusan kiesik a versenyből, és nem jut be a Döntőbe.

V./2. Az első tíz legtöbb pontot kapott Versenyzőt Szervező hivatalosan elektronikus levélben értesíti a jelentkezési űrlapban megadott e-mail címen 2018. szeptember 13-án. Amennyiben a helyezett Versenyző az említett napon kiküldött elektronikus levélre nem reagál 48 órán belül, a Versenyből kizárásra kerül, és a Versenyzők pontozás szerinti listájáról is lekerül, ezáltal az utána következő összes versenyző egy helyet előrébb lép a ranglistában.

V./3. Amennyiben a Döntőbe jutott Versenyző visszalép a versenyzéstől, a Versenyzők pontozás szerinti listájáról lekerül, ezáltal az utána következő összes versenyző egy helyet előrébb lép a ranglistában.

V./4. A Döntő helyszíne az 1065 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 17. szám alatt fekvő 3D Gallery Budapest – interaktív háromdimenziós galéria épülete.

V./5. A Döntő közönség- és sajtónyilvános esemény, melynek napja 2018. szeptember 29. Szervező a Döntő pontos kezdési időpontját (óra és perc) legkésőbb 2018. szeptember 1-jén hozza nyilvánosságra.

VI. A Zsűri szerepe a Döntő során (mentori program), a Döntő versenyfeladata

VI./1. A Zsűri tagjai a Döntőben mentorként (továbbiakban: Mentor) vesznek részt, akiket a Döntőbe jutott Versenyzők választhatnak ki maguknak oly módon, hogy elsőként az első fordulóban első helyezést elért Versenyző döntheti el, hogy az öt Mentor közül kit választ, majd rendre a második, a harmadik, a negyedik, az ötödik, a hatodik, a hetedik, a nyolcadik, a kilencedik és a tizedik helyezett választ Mentort.

VI./2. A Versenyző a Mentor segítségével a Döntő eseményének napján, a kezdési időpont előtt, legfeljebb 120 perc alatt készíti el a döntős versenyvideót (a továbbiakban: Döntővideó).

VI./3. A Döntővideó kritériumai teljes egészében megegyeznek az első forduló Versenyfeladatának elkészítésére meghatározott kritériumaival, amelyet jelen Versenyszabályzat III. pont 2-11. alpontjaiban sorol fel.

VII. A Döntővideók pontozása

VII./1. A Mentor saját mentoráltjának Döntővideóját nem pontozza.

VII./2. A Döntővideók pontozási szempontjai teljesen megegyeznek az első forduló pontozási szempontjaival, amelyet e Versenyszabályzat a IV. pont 3. alpontjában sorol fel.

VII./3. A Döntővideók pontozási módszere teljesen megegyezik az első forduló pontozási módszerével, amelyet e Versenyszabályzat IV. pontja tartalmaz.

VIII. Nyeremények

VIII./1. A Döntővideók pontozása alapján az első három legtöbb pontot megkapott Versenyző tárgynyereményben részesül.

VIII./2. A Döntővideók pontozása alapján a legtöbb pontot kapott Versenyző nyereménye 1 db Xiaomi MI 8 SE okostelefon (DualSIM LTE okostelefon - 64GB - 6GB RAM - arany) a Smartshop.hu webáruház felajánlásával

VIII./3. A Döntővideók pontozása alapján a második legtöbb pontot kapott Versenyző nyereménye 1 db MOJO COLORS fejhallgató és 1 db MOJO PowerBank Xtra a MOJO brand felajánlásával

VIII./4. A Döntővideók pontozása alapján a harmadik legtöbb pontot kapott Versenyző nyereménye 1 db MOJO COLORS fejhallgató

VIII.5./ A tárgynyereményben részesülő Versenyző tárgynyereményét a Döntőt követő legfeljebb 45 munkanapon belül személyesen veheti át a Döntő helyszínén, vagy az 1065 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 17. szám alatt, illetve kérésére Szervező postai küldeményként/futárszolgálat szolgáltatásának igénybevételével juttatja el hozzá.

IX. Adatkezelés

IX./1. A Versenyzők személyes adatainak kezelésére a Versenyszabályzat részét képező Adatkezelési Tájékoztató és az Általános Szerződési Feltételek ide vonatkozó kitételei, valamint jelen pont rendelkezései irányadók. Jelen Szabályzat egyben Egyedi Adatkezelési Tájékoztatónak is minősül.

IX.2. A személyes adatok felvétele a Játékosok önkéntes hozzájárulásán, a nyertes Játékos személyes adatainak kezelése az adózás rendjéről szóló 2003. évi XCII. törvényen, a számvitelről szóló 2000. évi C. törvényen és a személyi jövedelemadóról szóló 1995. évi CXVII. törvényen alapul, az abban foglalt megőrzési időnek eleget téve.

IX./3. A Verseny ideje alatt, a Versennyel kapcsolatos személyes adatok kezelésének tekintetében Szervező adatkezelőnek minősül.

IX./4. A személyes adatok felvétele, kezelése és tárolása a Játékosok önkéntes hozzájárulásán alapszik, célja a Versenyben történő részvétel regisztrációja, annak szakzerű és szabályos nyomon követése.

IX.2./5. A jelentkező Versenyzők a részvétellel és regisztrációval hozzájárulnak ahhoz, hogy személyes adataik az MM Secret Life Kft. adatbázisába kerüljenek, és azokat a Szervező az Adatkezelési Tájékoztatóban meghatározott célból kezelje az alábbiak szerint:

IX.2./5./1. regisztrációval a Versenyző feltétel nélküli, kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy személyes adatait – nevé/ telefonszámát, e-mail címét, a Szervező kezelje a Verseny ideje alatt, azokat a nyertes értesítéséhez és a nyeremény átvételéhez felhasználja, továbbá a nyertes nevét a Facebook és Instagram oldalán, illetve honlapján közzétegye.

IX.2./5./2. Versenyző beleegyezik, hogy a Verseny ideje alatt és azzal összefüggésben rendszer értesítéseket és üzeneteket kapjon

IX./6. Amennyiben a nyeremény kézbesítésére kerül sor, adatfeldolgozóként a Magyar Posta Zrt., vagy bármilyen más csomagküldő-szállítási és logisztikai szolgáltató eljárhat.

IX./7. A Versenyző tiltakozhat személyes adatainak kezelése ellen, és amennyiben a Szervező az érintett tiltakozásának megalapozottságát megállapítja, az adatkezelést megszünteti, a rendszerből azokat törli/zárolja. Ebben az esetben Versenyző tudomásul veszi, hogy az adatok törlése iránti igény a Versenyben való részvételét is megszüntetheti. Az érintettek jogairól bővebben az Adatkezelési Szabályzatban olvashat.

IX./8. Ha az érintett úgy ítéli meg, hogy személyes adatainak kezelésével kapcsolatos jogsérelem érte, a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatósághoz fordulhat, melynek elérhetősége: 1024 Budapest, Szilágyi Erzsébet fasor 22/C.; (honlap: www.naih.hu; Telefon: +36-1-3911400).

IX./9. A Szervező adatkezelési gyakorlatáról, a Játékosokat megillető adatkezelési igényekről és egyéb a jelen Versenyszabályzatban nem szabályozott adatkezelési feltételekről a Szervező Adatkezelési tájékoztatója rendelkezik.

IX./10. Jelen dokumentum elválaszthatatlan részét képezi az ÁSZF, Adatvédelmi Szabályzat és Adatvédelmi Tájékoztató. Az itt nem szabályozott kérdésekben a hatályos Ptk., a távollevők között kötött szerződésekről szóló 45/2014. (II.26.) Korm. rendelet, az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény, illetve az általános adatvédelmi irányelv rendelkezései irányadók.

IX./11. A Felhasználók személyes adatainak kezelésére vonatkozó rendelkezéseket az Adatvédelmi Szabályzat tartalmazza.

X. Versenyfeladatok felhasználása Szervező által

X./1. Versenyző jelentkezésével és Versenyben való részvételével elfogadja, hogy a Verseny első fordulójában beküldött Videóját, illetve a Döntőben elkészített Döntővideóját Szervező időbeli korlátozás nélkül felhasználhatja promóciós célból saját közösségimédia-felületein (Facebook és Instagram), valamint weboldalon, a www.3dgallerybudapest.hu weboldalon, emellett szintén promóciós célból bármely online újság számára engedélyt adhat a versenyző által beküldött Videó vagy a Döntőben elkészített Döntővideó továbbközlésére.