

Szerencsejáték Zrt.

InnoTive Hackathon 2026

Versenykiírás és Versenyszabályzat

Légy Te is aktív formálója a jövő játékélményének! A Szerencsejáték Zrt. **2026. május 15-én** újtjára indítja első innovációs-kreatív hackathonját, egy **24 órás ötlet- és fejlesztői maraton** formájában, hogy újszerű, értékteremtő ötletekkel erősítsük innovációs tevékenységünket. A versenyre minden érdeklődő jelentkezését várjuk, hogy együtt formáljuk a szerencsejátékok magyarországi jövőjét. Az intenzív, egynapos InnoTive Hackathon lehetőséget ad a résztvevőknek, hogy **új, kreatív ötletekkel és prototípusokkal** mutatkozzanak be szakmai zsűriink előtt, miközben gyakorlatias, a munkaerőpiacon is kamatoztatható tapasztalatokat szereznek, és **értékes nyereményekért** is versenybe szállnak. Ha úgy érzed, hogy **benned is megvan a nyerő ötlet**, szívesen dolgozol csapatban, és érdekel a szerencsejáték és innováció világa – **itt a helyed!**

A verseny célja és témái

Az **InnoTive Hackathon** célja, hogy **friss, értékteremtő ötleteket és megoldásokat gyűjtsünk** a Szerencsejáték Zrt. jövőbeli innovációs tevékenységeihez, és egyúttal **tehetséges fiatalokat ismerjünk meg** – lehetőséget adva számotokra, hogy megmutassátok problémamegoldó készségeket, kreativitásotokat, és akár karrierlehetőséghez is jussatok nálunk.

A csapatok egy kreatív-innovációs kihíváson dolgoznak, melynek részeként a résztvevők **újszerű, a Szerencsejáték Zrt. arculati és márkavilágába beilleszthető vizuális koncepciókat, kommunikációs terveket / stratégiákat és kreatív elemeket dolgoznak ki.**

Példák a lehetséges irányokra (inspiráció):

- terméklogó / termék arculat megújítása
- promóciós kreatív elemek és kampány vizuálok koncepciója
- webes / digitális felületek UI és UX szemléletű felülvizsgálata, optimalizálása
- digitális karakter típusú márkaelemek
- sorsolási animáció koncepció / storyboard
- kommunikációs stratégia
- értékesítőhelyi promóció
- személyre szabott játékosélmény a weboldalon

- hűségmechanikák, gamifikációs eszközök, közösségi élmény a sportfogadásban
- e-sorsjegy koncepciók kidolgozása

Az alábbi táblázat összefoglalja a téma megjelölését, a várt megoldás típusát és a főbb értékelési fókuszpontokat:

| Téma | Elvárt megoldás (deliverable) | Fő értékelési szempontok |
|---|--|--|
| Újszerű, kreatív, a Szerencsejáték Zrt. arculati és márkavilágába beilleszthető vizuális koncepció és kreatív elemek kidolgozása és hasznosítható / élesíthető megoldás leszállítása. | pl. UI mockup; a kattintható prototípus (pl. Figma) vagy például animációs koncepció és storyboard és prezentáció a gondolatmenet ismertetéséről és az eredmény bemutatásáról | Brand-illeszkedés; Innováció/ frissesség; UX gondolkodás; Megvalósíthatóság; Prezentáció minősége |

A hackathonon való részvételhez a jelentkezők az alábbi témák közül egyre megoldási javaslatot nyújtanak be a szervezőnek – a beérkező pályamunkák alapján a szervező meghatározza a hackathonra továbbjutó csapatok körét:

1. “Szuperlottó” kommunikációs stratégia

A feladat célja egy olyan kommunikációs stratégiai koncepció kidolgozása, amely bemutatja:

- milyen formában és milyen felületeken indulna el a Szuperlottó kampány,
- hogyan pozicionálnák a játékot önálló termékként, az Ötöslottótól elkülönítve,
- milyen kapcsolatot alakítanának ki a Szuperlottó és a Szerencsejáték Zrt. anyamárkája között,
- milyen fő üzenetrendszerrel dolgoznának, figyelembe véve a korábbi évek tapasztalatait,
- mely célcsoportokat szólítanak meg, és milyen kommunikációs csatornákat tartanának elsődlegesnek.

A megoldás célja egy jól strukturált, stratégiai szintű gondolkodás és tervezett kampányanyagok bemutatása, nem pedig kész kampányanyagok elkészítése.

2. Tervezd újra a játékosélményt a Tippmixprón

A feladat célja egy olyan koncepcionális megoldás kidolgozása, amely bemutatja:

- hogyan tehető a sportfogadás egyszerűvé, könnyen érthetővé és játékosá,

- milyen lenne a fogadási élmény, ha az elsősorban szórakozásként, nem pedig pénzügyi döntésként jelenne meg,
- hogyan változna a sportfogadás működése és megjelenése, ha a 18–25 éves korosztály lenne az elsődleges célcsoport,
- miként alakítható a fogadás tanulási folyamata játékká, felfedezéssé és pozitív első élménnyé.

A megoldásnak koncepcionális szinten kell bemutatnia az élmény újragondolását, különös tekintettel a felhasználói élményre és az érthetőségre.

3. Onboarding folyamat – bet.szerencsejatek.hu

A feladat célja egy olyan onboarding koncepció kidolgozása, amely bemutatja:

- hogyan segíti az onboarding az új felhasználókat a folyamat megértésében,
- miként támogatja az első sikeres interakció (első egyenlegfeltöltés vagy első fogadás) gyors és magabiztos végrehajtását,
- hogyan épülhet be az onboarding élmény a platform működésébe úgy, hogy az ne zavarja a haladó vagy célirányosan érkező felhasználókat,
- milyen módon tehető az onboarding szükség esetén kihagyhatóvá, ugyanakkor támogató és pozitív első élményt nyújtóvá.

A megoldásnak koncepcionális és felhasználói élmény szintjén kell bemutatnia az onboarding működését.

A beérkező pályamunkák értékelésénél alkalmazott szempontok megegyeznek a hackathon során alkalmazott dimenziókkal:

- **Brand illeszkedés**
- **Innováció / egyediség**
- **UX gondolkodás**
- **Megvalósíthatóság**
- **Prezentáció minősége**

Részvételi feltételek (Ki jelentkezhet?)

- **Célcsoport:** A versenyen **kizárólag 18. életévüket betöltött** személyek vehetnek részt. Egyaránt várjuk egyetemi hallgatói jogviszonnyal rendelkezők, frissdiplomások és fiatal szakemberek jelentkezését, amennyiben érdeklődnek a meghirdetett témák iránt.
- **Kiválasztás:** Az első 100 csapat jelentkezését követően a jelentkezési szakasz lezárul. A Szervező jogosult a jelentkezések előszűrésére és a résztvevők kiválasztására. A regisztráció benyújtása nem jelent automatikus részvételi jogosultságot.

- **Csapatok:** A hackathonra **2–4 fős csapatokban** lehet nevezni.
- **Nyelv:** A verseny munkanyelve **magyar**, a prezentációk magyar nyelven készülnek. A benyújtott anyagok lehetnek részben angol nyelvűek (pl. kód kommentek), de a zsűri a koncepciót és a megoldást magyarul várja.
- **Etikai és jogi megfelelés:** A nevezéssel minden résztvevő kijelenti, hogy a versenyszabályzatot megismerte, és vállalja annak betartását. A versenyen **saját, eredeti ötletek leadását várjuk** – plágium vagy bármilyen csalás kizárást von maga után. Továbbá a csapattagok felelősek azért, hogy a fejlesztések és ötletek nem sértik harmadik felek szellemi tulajdonjogait.
- A pályázaton **nem vehet részt a Szerencsejáték Zrt. Munkavállalója, illetve megbízottja** (ide értve a külső partneri kapcsolaton keresztül foglalkoztatott munkatársakat is), valamint a Szerencsejáték Zrt. munkavállalójának közvetlen hozzátartozója. A kizárás célja az esélyegyenlőség és az objektív értékelés biztosítása. A szervező fenntartja a jogot arra, hogy az érintettséget a pályázat bármely szakaszában vizsgálja, és jogosulatlan részvétel esetén az érintett pályázót a pályázatból kizárja, illetve a pályázat eredményét vele szemben érvénytelenítse.

Regisztráció menete

A hackathonon való részvétel **előzetes online regisztrációhoz kötött**. A csapatok nevezését az [InnoTive Hackathon hivatalos jelentkezési űrlapján](#) lehet leadni. A jelentkezés során a következők megadása szükséges:

- Csapat neve.
- Csapattagok neve, email címe, telefonszáma, (amennyiben releváns) egyetem neve és szakja / foglalkozás megjelölése.
- Kiválasztott téma feldolgozása, megoldási javaslat.

Jelentkezési határidő: 2026. május 6. 23:59. A határidőig beérkezett érvényes jelentkezéseket a szervezők visszaigazoló emailben nyugtázzák.

A helyek száma korlátozott a helyszín befogadóképessége miatt. Amennyiben túl sok jelentkezés érkezik, a szervező fenntartja a jogot egy előzetes kiválasztásra a motivációs leírás alapján. Erről értesítjük az érintett csapatokat a határidőt követően. A verseny lebonyolítása és menetrendje.

A szervezők e-mailen keresztül kommunikálnak a jelentkező csapatokkal.

| | Időszak kezdete | Időszak vége |
|----------------------------------|-----------------------|----------------------|
| Jelentkezés | 2026. április 14. | 2026. május 6. 23:59 |
| Továbbjutottak értesítése | 2026. május 8. | |
| Érkezés hackathonra | 2026. május 15. 12:00 | |
| Kick-off esemény | 2026. május 15. 14:00 | |

| | | |
|------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Hackathon | 2026. május 15. 15:00 | 2026. május 16. 15:00 |
| Megoldások bemutatása | 2026. május 16. 15:30 | 2026. május 16. 18:30 |
| Díjátadó | 2026. május 16. 20:00 | |

A hackathon egy intenzív, **24 órás** fejlesztési ciklusból áll, amelyet megelőzően és követően rövid megnyitó és záró események kerülnek megrendezésre.

Helyszín: a Szerencsejáték Zrt. központi irodaháza, **Budapest, Kapás u. 11-15, 1027.**

A résztvevők számára frissítőket és kikapcsolódásra alkalmas chill szobát biztosítunk a hackathon ideje alatt. A Szervező szálláshelyet nem biztosít a verseny időtartama alatt. A Szervező az alábbi eszközöket biztosítja a versenyzőknek: áramvételi pontok, képernyők, wi-fi hozzáférés, jegyzetfüzet, íróeszköz.

Mentorok: A verseny idején a Szerencsejáték Zrt. különböző területeinek szakértői (pl. marketing és kommunikáció, játékfejlesztés, innováció, IT) mentorként segítik a csapatokat. Forduljatok hozzájuk bátran ötleteitekkel vagy technikai kérdésekkel – ők azért lesznek jelen, hogy támogassák a munkátokat és szakmai tanácsokat adjanak.

Zsűri: A beérkező megoldásokat egy szakmai zsűri értékeli, melynek tagjai a Szerencsejáték Zrt. vezető munkatársai, innovációs partnerei, valamint az egyetemi szféra és a kommunikációs-marketing, tech közösség meghívott szakértői. A zsűri biztosítja az objektív értékelést a lent részletezett kritériumok alapján.

Értékelési szempontok

A benyújtott projekteket és prezentációkat a zsűri több szempont alapján, **pontozásos rendszerben** értékeli. Kiemelt értékelési kategóriák:

- **Brand illeszkedés:** Mennyire illeszkedik az ötlet a Szerencsejáték Zrt. márkájához, értékeihez és felelős játékszervezési elveihez? Erősíti-e a vállalat megítélését, hitelesen képviseli-e a márkát a játékosok és a szélesebb közönség felé?
- **Innováció / egyediség:** Mennyire újszerű, kreatív a megoldás? Hoz-e új gondolkodásmódot, megközelítést, élményt vagy működési logikát a szerencsejáték szektorban? Megkülönböztethető-e a meglévő megoldásoktól?
- **UX gondolkodás:** Mennyire felhasználóközpontú az ötlet? Látható e tudatos UX szemlélet a koncepcióban (felhasználói igények, egyszerűség, érthetőség, élmény)? Javítja-e a játékosok játékélményét?
- **Megvalósíthatóság:** Mennyire reális az ötlet gyakorlati megvalósítása? Figyelembe veszi-e a technológiai, jogszabályi és üzleti kereteket? Reális ütemezéssel és erőforrásokkal kivitelezhető-e a projekt?

- **Prezentáció minősége:** Mennyire világosan, strukturáltan és meggyőzően került bemutatásra az eredménytermék? Érthető volt-e a problémára adott választ és a megoldás, valamint mennyire professzionális volt az előadásmód és a vizuális megjelenés?

Minden fenti szempont esetében a zsűri 1–10 pont skálán értékeli, a végső pontszám az összesített eredmény lesz. Holtverseny esetén a zsűri konszenzusos döntéssel rangsorol.

Díjazás

A legeredményesebb csapatok jutalomban részesülnek, **pénzdíj formájában**.

| Helyezés | Díj összege (nettó) |
|-------------|---------------------|
| 1. helyezés | 2 millió forint |
| 2. helyezés | 1.5 millió forint |
| 3. helyezés | 1 millió forint |

Ezen felül értékes tárgyi és élményalapú nyeremények formájában különdíjak is kiosztásra kerülnek az alábbi, és hasonló kategóriákban:

- **Leginnovatívabb megoldás** – a legkreatívabb, legelőremutatóbb ötlet különdíja.
- **Legjobb prezentáció** – a zsűri által legjobbnak ítélt előadásmód különdíja.
- **Közönségdíj** – a hackathon résztvevői és mentorai által szavazott legnépszerűbb csapat különdíja.
- **stb.**

A versenyen kiemelkedő teljesítményt nyújtó csapatok meghívást kaphatnak egy **személyes egyeztetésre a Szerencsejáték Zrt. innovációs vezetőivel**, ahol átbeszélhetik ötletük esetleges továbbfejlesztésének-megvalósításának lehetőségeit. Így a hackathon nem csak egyszeri megmérettetés, hanem akár **belépő egy hosszabb távú együttműködésbe is!**

Egyéb szabályok és megkötések

Az InnoTive Hackathon egy verseny, amelyet a Szerencsejáték Zrt. (székhely: 1015 Budapest, Csalogány utca 30-32.; adószám: 10580204244; cégjegyzékszám: 01-10-041628; www.szerencsejatek.hu, továbbiakban: Szerencsejáték Zrt.) szervez. A verseny célja, hogy hozzájáruljon a résztvevők innovatív szemléletének, kritikus problémamegoldásának, valamint prezentációs és érveléstechnikai készségeinek fejlesztéséhez. Emellett a verseny alkalmas lehet arra, hogy a résztvevők átfogó képet kapjanak a Szerencsejáték Zrt. tevékenységéről, és jobban megismerjék a hazai szerencsejáték-piac sajátosságait, valamint az ezekhez kapcsolódó stratégiai, társadalmi és kommunikációs kérdésköröket.

A verseny során és az elkészített pályamunkákkal kapcsolatban az alábbi szabályokat kell betartani:

- **Iparági és jogi megfelelés:** A javasolt megoldásoknak összhangban kell lenniük a Szerencsejáték Zrt. (a továbbiakban: Szervező) felelős játékszervezési elveivel és a hatályos jogszabályokkal. **Tilos 18 éven aluliakat megcélzó vagy számukra vonzó tartalmat készíteni**, továbbá a megoldás nem sugallhatja, hogy a szerencsejáték személyes vagy anyagi problémák megoldása. Nem jeleníthet meg törvénybe ütköző elemeket (pl. alkohol, dohányzás, erőszakos vagy diszkriminatív tartalom) sem a produktumban, sem a prezentációban. Bármely ilyen jellegű elem azonnali kizárási ok lehet.
- A megoldások kidolgozása során figyelembe kell venni és be kell tartani a kapcsolódó, az iparágat szabályozó jogszabályokat és előírásokat, biztosítani szükséges a törvényi megfelelést és a releváns, kötelező vállalások betartását – pl. szerencsejátéokra vonatkozó reklámetikai kódexben¹ előírtak betartása stb.
- **Szellemi tulajdonjogok:** A versenyre beadott bármilyen ötlet, kód, megoldás, javaslat, anyag **a csapat saját szellemi terméke kell legyen**. A résztvevők a jelentkezéssel kijelentik, hogy kizárólagos jogosultsággal rendelkeznek az általuk benyújtott alkotások vonatkozásában, azon nem áll fenn harmadik személynek sem vagyoni sem személyhez fűződő joga, és azok nem sértik harmadik fél jogait.
- A verseny résztvevői a versenyen való részvétellel kijelentik, és kifejezetten **hozzájárulnak ahhoz, hogy az általuk elkészített pályázati anyagokkal összefüggő teljeskörű és bármilyen korlátozásmentes szerzői vagyoni jogok a versenyt kiíró Szerencsejáték Zrt.-t illetik meg**, a Szerencsejáték Zrt. – mint felhasználó – a versenyen beadott pályamunkák elküldésével megszerzi a beadott pályamunkák teljeskörű – a benyújtás időpontjában ismert és a jövőben ismertté váló felhasználási módra is kiterjedő – szerzői vagyoni (felhasználási) jogait, amennyiben a pályamunka vagy annak bármely része szerzői jogi védelem

¹ <https://www.ort.hu/kodex/ii-a-reklamozas-kulonos-szabalyai/#20-cikkely>

alá eső műnek minősül. A verseny résztvevői a pályamunkát annak ismeretében nyújtják be, hogy azt teljes egészében vagy annak részleteit **Szerencsejáték Zrt. jogosult kereskedelmi célra is felhasználni**. A verseny résztvevői hozzájárulnak továbbá ahhoz, hogy az általuk benyújtott művet a Szerencsejáték Zrt. esetlegesen - egyoldalú döntésétől függően - nyilvánosságra hozza.

- A Szerencsejáték Zrt. nem köteles a pályamunkák megvalósítására, továbbfejlesztésére, vagy azokkal kapcsolatban visszajelzést adni a résztvevőknek. A pályamunkák benyújtása nem keletkeztet semmilyen további díjazási vagy ellenszolgáltatási igényt a résztvevők részéről a verseny esetleges díjazásán túl.
- **Mesterséges intelligencia használata:** Az InnoTive Hackathon során a mesterséges intelligencia alapú eszközök (különösen, de nem kizárólagosan generatív AI-megoldások) használata engedélyezett. A résztvevők kötelesek a benyújtott megoldásban vagy prezentációban egyértelműen feltüntetni, hogy mely AI-eszközöket, milyen célból és milyen mértékben vették igénybe. Az AI-eszközök alkalmazása nem mentesíti a csapatokat a megoldás tartalmáért, minőségéért és jogszerűségéért való felelősség alól.
- **Viselkedési alapelvek:** A hackathon során minden résztvevőtől elvárjuk a tiszteletteljes, együttműködő és etikus magatartást. A résztvevők kötelesek egymással, a mentorokkal, a zsűrivel és a szervezőkkel kulturáltan, diszkriminációtól és zaklatástól mentes módon kommunikálni és együtt dolgozni. Bármilyen tiszteletlen, agresszív vagy a közösségi normákat sértő viselkedés a versenyből való kizárást vonhatja maga után. A hackathon célja a nyitott, inspiráló és biztonságos alkotói környezet megteremtése, ahol mindenki egyenlő feltételek mellett vehet részt.
- **Minőségi megfelelés:** A Szerencsejáték Zrt. **fenntartja a jogot arra**, hogy a beérkezett pályamunkák a pályázati kiírásban rögzített szakmai, tartalmi és minőségi szempontok alapján történő értékelését követően, az értékelés eredményeként – amennyiben egyik pályamunka sem felel meg maradéktalanul az elvárt követelményeknek – **győztest ne hirdessen**. Ebben az esetben a pályázat eredménytelennek minősül, és a Szerencsejáték Zrt.-t nem terheli kötelezettség díj, elismerés vagy további juttatás biztosítására. A döntés indokolását a szervező nem köteles nyilvánosságra hozni.
- **Adatkezelés:** A jelentkezés és a verseny során megadott személyes adatokat a Szerencsejáték Zrt. bizalmasan kezeli, harmadik félnek nem adja át. Az adatkezelés részleteit a jelentkezési felületen elérhető adatkezelési tájékoztató tartalmazza, amelyből a résztvevők megismerhetik az adatkezelés részletes körülményeit. A verseny ideje alatt a résztvevőkről és projektjeiről kép- és videófelvételek készülnek és a Szerencsejáték Zrt. azokat saját belső és külső kommunikációjában (social média oldalak, Intranet és LinkedIn) és

promóciójában jogos érdekére hivatkozva felhasználja. A résztvevőket az adatkezeléssel szemben tiltakozási jog illeti meg, amelyet az innovacio@szerencsejatek.hu e-mail címen vagy az adatkezelési tájékoztatóban megadott elérhetőségek valamelyikén keresztül tehet meg.

- **Pénzdíjak kifizetése:** A díjak a helyezést elérő csapatok tagjai részére kerülnek kifizetésre, egyenlő arányban elosztva a csapattagok között, közvetlen utalással az általuk megadott bankszámlaszámokra. A díjak kifizetése nettó értékben történik, azaz a díjakkal kapcsolatos adó- és járulékterheket a Szerencsejáték Zrt. viseli és fizeti meg a hatályos jogszabályok szerint. A kifizetéshez minden csapattagnak kötelessége a szükséges személyes és pénzügyi adatokat a Szerencsejáték Zrt. rendelkezésére bocsátani. A díjazottak felelősek az adatok pontosságáért és teljességéért. A hibás vagy hiányos adatszolgáltatásból eredő késedelmes vagy megghiúsult kifizetésekért a Szerencsejáték Zrt. nem vállal semmilyen felelősséget. A pályázók a jelentkezésükkel tudomásul veszik és elfogadják, hogy a díjazás feltételei, valamint a kifizetés módja és időpontja a Szerencsejáték Zrt. által meghatározott eljárásrend szerint történik.
- **Vis maior és fenntartások:** A Szervező fenntartja a jogot a verseny programjának ésszerű módosítására vagy indokolt esetben a verseny lemondására (pl. járványhelyzet vagy egyéb vis maior körülmény esetén). Bármilyen változásról a regisztrált csapatokat a Szervező haladéktalanul értesíti. Szervező fenntartja továbbá a jogot a kizárásra abban az esetben, ha egy résztvevő sportszerűtlen, vagy etikátlan magatartást tanúsít, vagy megsérti a verseny szabályait.
- A Szerencsejáték Zrt. semmilyen felelősséget nem vállal a pályamunkákban szereplő esetleges jogsértő tartalmakért, és fenntartja a jogot arra, hogy az ilyen tartalmakat a versenyből kizárja, illetve azok felhasználását megtagadja.
- **Károkozás:** A résztvevők a Verseny keretében folytatott tevékenységük során kötelesek a jogszabályoknak, valamint a Szervező utasításainak megfelelően eljárni. A résztvevők teljes felelősséggel tartoznak minden olyan kárért, amelyet magatartásukkal a Szervezőnek, harmadik személynek vagy más résztvevőnek okoznak, ideértve különösen a vagyoni, technikai és informatikai károkat.
- **Általános felelősségvállalás:** A Szervező a Versenyen való részvételből eredő közvetett vagy közvetlen károkért – az irányadó jogszabályok által megengedett mértékig – nem vállal felelősséget. A résztvevők tudomásul veszik, hogy a Versenyen való részvétel saját felelősségükre történik, és a Szervező nem felel a résztvevőket ért esetleges technikai, anyagi vagy egyéb veszteségeikért.

Kapcsolat és további információk

Kérdés esetén forduljatok hozzánk bizalommal a hackathon szervező csapatánál: innovacio@szerencsejatek.hu. További részletek, FAQ és friss hírek elérhetők a **Szerencsejáték Zrt. Hackathon** hivatalos honlapján és közösségi média felületein.

Készen állsz a kihívásra? Alkossatok csapatot, **nevezetek be**, és töltsünk együtt egy izgalmas napot a fejlesztés és ötletalkotás jegyében! Mutassátok meg, hogyan képzelitek el a szerencsejáték jövőjét – a Szerencsejáték Zrt. nyitott az újdonságokra, és lehet, hogy épp a ti ötletetek lesz a következő nagy dobás a szerencsejátékok világában. **Sok sikert kívánunk minden indulónak!** 🎉