OFFICIELLA REGLER

Tävlingen ”Create Your Own Tile”

INGET KÖP KRÄVS. OGILTIG DÄR DET ÄR FÖRBJUDET ELLER BEGRÄNSAT ENLIGT LAG.

Denna Tävling är en färdighetstävling. Vinnaren utses genom ett förhandsurval som görs av en jury, följd av en publikomröstning, och inte genom slumpen. Genom att delta godkänner du att du är bunden av dessa Officiella regler.

1. Arrangör

1.1 Tävlingen ”Create Your Own Tile” (”Tävlingen”) arrangeras av Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), som bedriver verksamhet under namnet Next Move Games, med verksamhetsort på 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Kanada (”Arrangören”).

1.2 Tävlingen administreras från Quebec, Kanada. Den är inte sponsrad, godkänd eller administrerad av, eller kopplad till, Meta Platforms, Inc. (Instagram, Facebook) eller någon annan social medieplattform (se avsnitt 15).

1.3 Frågor om Tävlingen kan skickas till **communications@lab4games.com**.

2. Tävlingsperiod

2.1 Deltagandeperioden börjar den **9 november 2026 kl. 00.00.01** och slutar den **23 november 2026 kl. 23.59.59** (”Deltagandeperioden”).

2.2 Alla tider i dessa Officiella regler anges i Eastern Standard Time (EST, UTC−5), det vill säga tiden i Montreal (Quebec). Varje deltagare ansvarar själv för att räkna om dessa tider till sin egen tidszon. Arrangörens serverklocka är Tävlingens officiella tidtagare.

2.3 Tidsplanen för de följande etapperna (förhandsurval, publikomröstning och tillkännagivande av vinnaren) anges i avsnitt 7.

3. Behörighet

3.1 Tävlingen är öppen för varje fysisk person som vid tidpunkten för deltagandet:

a) är myndig i det land, den provins, delstat eller det territorium där personen är bosatt och har fyllt 18 år; och

b) är bosatt i något av följande länder: Kanada, USA, Tyskland, Frankrike, Belgien, Nederländerna, Österrike, Schweiz, Storbritannien, Irland, Danmark, Norge, Finland, Sverige, Japan och Nya Zeeland.

3.2 Följande personer får inte delta:

a) personer bosatta i ett land, territorium eller område som omfattas av ekonomiska sanktioner eller handelssanktioner som införts av Kanada, Europeiska unionen eller Förenta nationerna och som skulle hindra Arrangören från att dela ut priset, däribland, per dagen för offentliggörandet av dessa Officiella regler, Nordkorea, Iran, Ryssland, Belarus samt Krim och de andra ockuperade områdena i Ukraina;

b) personer som finns upptagna på en förteckning över utpekade eller sanktionerade personer som förs av Kanada, Europeiska unionen eller Förenta nationerna;

c) anställda, befattningshavare, styrelseledamöter, representanter och ombud för Arrangören, dess närstående bolag, den resebyrå som Arrangören valt och varje leverantör av priser, material eller tjänster med anknytning till Tävlingen, samt medlemmarna i Juryn;

d) nära familjemedlemmar (make, maka eller sambo, barn, föräldrar, bröder och systrar) till de personer som avses i punkt c), samt varje person som bor i samma hushåll som dem.

3.3 Varje deltagare ansvarar själv för att kontrollera att deltagandet är tillåtet enligt lagstiftningen på bosättningsorten. Varje deltagande är ogiltigt där det är förbjudet eller begränsat enligt lag.

3.4 Arrangören kan när som helst begära bevis på identitet, ålder och bosättningsort. Vägran eller oförmåga att lämna sådana bevis leder till diskvalificering.

4. Så här deltar du

4.1 Inget köp eller betalning krävs för att delta.

4.2 För att delta måste deltagarna under Deltagandeperioden:

a) skapa en originell kakeldesign inspirerad av världen i spelet Azul (”Designen”);

b) fylla i det deltagarformulär som publicerats på Next Moves webbplats på https://forms.gle/NzLGYeGbK6UuvqMR9 (”Formuläret”) med de begärda uppgifterna: förnamn, efternamn, e-postadress, bosättningsland, födelsedatum och eventuellt en titel på Designen;

c) ladda upp filen med Designen i Formuläret i enlighet med avsnitt 5; och

d) godkänna dessa Officiella regler genom att kryssa i den avsedda rutan i Formuläret.

Deltagare som inte har ett Google-konto kan i stället skicka de uppgifter som anges i punkt b) och sin designfil till communications@lab4games.com och ange i sitt e-postmeddelande att de godkänner dessa Officiella regler och att de är ensam upphovsperson till Designen.

4.3 Begränsning: ett (1) deltagande, det vill säga en (1) Design, per person under hela Tävlingen. Lagdeltagande godtas inte: varje Design måste vara skapad av en enda person. Den som skickar in mer än en Design, bland annat genom att använda flera e-postadresser eller identiteter, kan få alla sina bidrag ogiltigförklarade. När ett bidrag har skickats in kan det inte ändras eller ersättas.

4.4 Ett bidrag anses mottaget när det korrekt ifyllda Formuläret eller e-postmeddelandet har tagits emot av Arrangören. Ofullständiga, oläsliga, försenade, bedrägliga eller icke-överensstämmande bidrag avvisas. Arrangören ansvarar inte för bidrag som av någon anledning går förlorade, försenas eller inte tas emot.

4.5 Vid tvist om en deltagares identitet anses den behöriga kontoinnehavaren av den e-postadress som angetts i Formuläret vara deltagaren.

5. Krav på Designen

5.1 Hur Designen får skapas: Designen får:

a) göras för hand (till exempel ritas eller målas på papper) och därefter digitaliseras genom skanning eller fotografering; eller

b) skapas digitalt med valfritt rit- eller designprogram eller valfri app (till exempel Adobe Photoshop, Adobe Illustrator eller Canva).

Ingen vektorfil krävs.

5.2 Fil: Designen ska skickas in som en enda JPEG-, PNG- eller PDF-fil på högst 20 MB som visar Designen som en kvadratisk kakelplatta. En upplösning på minst 2 000 × 2 000 pixlar rekommenderas. Bilden måste vara skarp, väl belyst och korrekt beskuren så att Designen kan bedömas och publiceras.

5.3 Färger: Designen ska utföras i en (1) färg för underlaget (plattan) och en annan färg för mönstret, enligt deltagarens eget val. Tonvariationer i denna färg som beror på den använda tekniken eller på digitaliseringen (till exempel en tusch- eller akvarellavering) är tillåtna.

5.4 Originalitet: Designen måste vara ett originalverk av deltagaren, skapat av deltagaren ensam. Den måste helt bestå av element som deltagaren själv har skapat: mallar, arkivbilder, illustrationer, ikoner, mönster, texturer eller andra biblioteksselement som tillhandahålls av ett program, en app eller en webbplats (inklusive sådana från Canva) får inte användas, med undantag för enkla geometriska former som linjer, cirklar och kvadrater. Designen får inte ha vunnit ett pris i en annan tävling eller ha varit föremål för en överlåtelse av rättigheter eller en exklusiv licens till förmån för tredje part.

5.5 Artificiell intelligens: Designer som helt eller huvudsakligen har genererats med ett verktyg för generativ artificiell intelligens (till exempel en bildgenerator som utgår från en textprompt, inklusive AI-funktioner i designprogram) får inte delta. Användning av vanliga verktyg för teckning, illustration eller bildredigering är tillåten.

5.6 Förbjudet innehåll: Designen får inte:

a) innehålla stötande, hatiska, diskriminerande, ärekränkande, obscena, våldsamma, sexuella eller på annat sätt olämpliga budskap, symboler eller bilder, eller kränka en persons eller grupps värdighet;

b) avbilda, återge eller anspela på ett varumärke, en logotyp, ett firmanamn eller en märkesprodukt, eller en figur eller något annat skyddat element som tillhör tredje part;

c) innehålla bilder, fotografier, illustrationer, typsnitt, texturer eller andra verk eller element som deltagaren inte har alla nödvändiga rättigheter till för de användningar som anges i dessa Officiella regler, inklusive den överlåtelse som anges i avsnitt 11.4;

d) avbilda en identifierbar person utan dennes samtycke; eller

e) strida mot tillämplig lag eller förordning.

5.7 Arrangören kan efter eget gottfinnande, i varje skede av Tävlingen, även efter att vinnaren har tillkännagivits, avvisa eller ta bort varje Design som enligt Arrangörens uppfattning inte uppfyller detta avsnitt.

6. Förhandsurval av de 24 Finalisterna

6.1 Efter Deltagandeperioden kommer en jury bestående av anställda på Next Move som utsetts av Arrangören (”Juryn”) att bedöma de behöriga Designerna och välja ut tjugofyra (24) av dem (”Finalisterna”).

6.2 Juryn bedömer varje Design utifrån följande kriterier:

a) originalitet och kreativitet (40 %);

b) estetisk kvalitet och tekniskt utförande (30 %);

c) samstämmighet med Azuls värld och läsbarhet som spelbricka (30 %).

6.3 Juryns beslut är slutgiltiga och kan inte överklagas. Om färre än tjugofyra (24) behöriga Designer tas emot kan Juryn välja ut färre Finalister; turneringsträdet anpassas då, till exempel genom att vissa Finalister får stå över första omgången.

7. Publikomröstning: turnering med dueller

7.1 Finalisterna möts i en turnering med dueller som hålls på Next Moves officiella Instagram- och Facebook-konton (”Plattformarna”). Den planerade tidsplanen är följande:

Etapp	Upplägg	Planerade datum (EST)
Förhandsurval	Juryn väljer ut 24 Finalister	24 november till 4 december 2026
Tillkännagivande av Finalisterna	Publicering av de 24 Designerna och turneringsträdet	7 december 2026
Omgång 1	12 dueller: 24 → 12 Designer	8 december kl. 10.00 till 10 december 2026 kl. 10.00
Omgång 2	6 dueller: 12 → 6 Designer	11 december kl. 10.00 till 13 december 2026 kl. 10.00
Omgång 3	3 dueller: 6 → 3 Designer	14 december kl. 10.00 till 16 december 2026 kl. 10.00
Final	En omröstning mellan de 3 återstående Designerna	17 december kl. 10.00 till 20 december 2026 kl. 23.59
Tillkännagivande av vinnaren	Med förbehåll för avsnitt 10	22 december 2026

7.2 Duellerna i första omgången lottas bland Finalisterna. De följande omgångarna följer det turneringsträd som publiceras när Finalisterna tillkännages.

7.3 Varje duell publiceras på var och en av Plattformarna. Allmänheten röstar på det sätt som anges i inlägget (till exempel en omröstning, en reaktion eller en kommentar). De giltiga röster som avges på Plattformarna läggs samman, och den Design som har flest giltiga röster när duellen stänger går vidare till nästa omgång. I finalen utses den Design som har flest giltiga röster till vinnare, med förbehåll för avsnitt 10.

7.4 Vid lika röstetal avgör Juryn utifrån kriterierna i avsnitt 6.2.

7.5 Omröstningen är öppen för alla och ger inte de röstande rätt till något pris. Arrangören kan ändra de planerade datumen; varje ändring meddelas på Plattformarna och på Next Moves webbplats.

8. Omröstningens integritet

8.1 Endast en (1) röst per konto och duell är tillåten.

8.2 Följande är förbjudet: köp av röster och användning av bottar, skript, flera eller falska konton, tjänster eller grupper för utbyte av röster eller andra automatiserade eller bedrägliga medel. Finalisterna får uppmana sina vänner, sin familj och sin gemenskap att rösta med hederliga medel.

8.3 Arrangören kan ogiltigförklara varje röst som Arrangören anser vara ogiltig och diskvalificera varje Finalist som direkt eller via tredje part har använt en förbjuden metod. Arrangören förlitar sig på de uppgifter som tillhandahålls av Plattformarna och ansvarar inte för deras fel, avbrott eller ändringar.

9. Pris

9.1 Endast ett (1) pris delas ut: en resa till Portugal till ett maximalt värde av **3 000 € (euro) inklusive skatter** (”Priset”), bestående av:

a) flygresa tur och retur mellan en internationell flygplats som utses av Arrangören, belägen så nära vinnarens bosättningsort som möjligt, och Portugal;

b) hotellövernattning i Portugal; och

c) inträde till Nationella kakelmuseet (Museu Nacional do Azulejo) i Lissabon, med förbehåll för avsnitt 9.7.

9.2 Priset bokas uteslutande genom den resebyrå som Arrangören valt. Flyg, hotell, datum och vistelsens längd bestäms av Arrangören och resebyrån i samråd med vinnaren, beroende på tillgänglighet och inom Prisets maximala värde.

9.3 Merkostnader: Om den totala kostnaden för den valda resan överstiger 3 000 € ska vinnaren betala mellanskillnaden direkt till resebyrån före bokning. Om den totala kostnaden understiger 3 000 € betalas eller krediteras mellanskillnaden inte ut till vinnaren.

9.4 Tidsfrist: Resan måste vara genomförd senast den **31 december 2027**. Varje del av Priset som inte har utnyttjats vid detta datum förfaller utan ersättning.

9.5 Kostnader som inte ingår: Alla kostnader som inte uttryckligen ingår i avsnitt 9.1 betalas av vinnaren, däribland transport mellan hemmet och avreseflygplatsen, lokala transfers, måltider och drycker, försäkringar (rese-, sjuk- och avbeställningsskydd), avgifter för pass, visum eller resetillstånd, bagageavgifter, kommunala turistskatter, dricks och personliga utgifter.

9.6 Resehandlingar: Vinnaren är ensam ansvarig för att skaffa ett giltigt pass och eventuella visum och resetillstånd som krävs samt för att uppfylla inresevillkoren för Portugal och Schengenområdet. Om vinnaren inte kan skaffa dessa handlingar eller uppfylla dessa villkor förlorar vinnaren Priset utan ersättning.

9.7 Stängning av Museet: Per dagen för offentliggörandet av dessa Officiella regler är Nationella kakelmuseet tillfälligt stängt för allmänheten på grund av renovering, och inget datum för återöppning har meddelats. Om Museet inte är öppet för allmänheten under vinnarens vistelse ersätter Arrangören inträdet till Museet med en guidad tur eller kulturaktivitet med anknytning till azulejos i Lissabon, av samma eller högre värde, som väljs av Arrangören.

9.8 Priset ska tas emot i den form det delas ut. Det kan inte överlåtas, bytas eller lösas in mot kontanter, och ingen kontant motsvarighet betalas ut. Om Arrangören av skäl utanför Arrangörens kontroll inte kan dela ut Priset helt eller delvis får Arrangören dock ersätta det med ett pris av liknande slag och samma värde eller, efter eget gottfinnande, med ett kontantbelopp som motsvarar Prisets maximala värde.

9.9 Vinnaren är ensam ansvarig för alla skatter, avgifter och deklarationer som gäller för Priset i vinnarens bosättningsland.

9.10 Chansen att vinna beror på antalet behöriga bidrag som tas emot, Juryns bedömning och antalet röster som erhålls i publikomröstningen.

10. Utdelning och utkrävande av Priset

10.1 Den deltagare vars Design vinner finalen (den ”Utvalda vinnaren”) kontaktas via e-post på den adress som angetts i Formuläret inom fem (5) arbetsdagar efter att finalen avslutats.

10.2 För att utses till vinnare måste den Utvalda vinnaren inom tio (10) dagar efter att detta e-postmeddelande har skickats:

a) svara på Arrangörens e-postmeddelande;

b) om personen är bosatt i Kanada, utan mekaniska, elektroniska eller andra hjälpmedel korrekt besvara en matematisk kunskapsfråga via e-post, telefon eller videokonferens, enligt vad Arrangören bestämmer;

c) lämna bevis på identitet och ålder;

d) fylla i, underteckna och returnera det bekräftelseformulär som Arrangören skickar (detta formulär skickas endast till den Utvalda vinnaren), genom vilket personen bekräftar sin behörighet och att dessa Officiella regler följts, godkänner Priset och fritar Arrangören från allt ansvar i samband med Priset; och

e) underteckna och returnera den handling om överlåtelse av upphovsrätt som avses i avsnitt 11.4.

10.3 Om den Utvalda vinnaren inte kan nås, inte uppfyller något av dessa villkor inom den angivna tiden, avböjer Priset eller förklaras obehörig förlorar personen Priset. Arrangören får då erbjuda Priset till den Finalist som fick näst flest röster i finalen och därefter till den tredje, på samma villkor.

10.4 Arrangören ansvarar inte för e-postmeddelanden som inte tas emot, bland annat på grund av ett skräppostfilter eller en felaktig adress.

11. Immateriella rättigheter

11.1 Deltagarens garantier: Genom att skicka in en Design försäkrar och garanterar deltagaren att deltagaren är ensam upphovsperson till den, att Designen är originell, att deltagaren innehar alla rättigheter som krävs för att upplåta den licens och i förekommande fall genomföra den överlåtelse som anges i detta avsnitt, och att Designen inte gör intrång i någon tredje parts rättigheter, däribland upphovsrätt, varumärkesrätt, rätt till den egna bilden eller rätt till privatliv.

11.2 Rättigheter som behålls: Med förbehåll för avsnitt 11.4 behåller varje deltagare upphovsrätten till sin Design.

11.3 Licens som upplåts av alla deltagare: Genom att skicka in en Design upplåter varje deltagare till Arrangören, dess närstående bolag och deras ombud en icke-exklusiv, världsomfattande, royaltyfri och kostnadsfri licens att framställa exemplar av, publicera, sända, överföra till allmänheten och visa Designen tillsammans med deltagarens namn i alla medier (inklusive webbplatser, sociala medier, nyhetsbrev, pressmeddelanden, presentationer och evenemang), och att göra nödvändiga tekniska anpassningar (beskärning, storleksändring, layout), **endast i kommunikationssyfte** med anknytning till Tävlingen, Next Move och spelet Azul. Denna licens ger inte Arrangören rätt att kommersialisera Designen, bland annat genom att återge den på en produkt avsedd för försäljning. Den upplåts för Tävlingens varaktighet och för en period av fem (5) år efter tillkännagivandet av vinnaren; innehåll som publicerats under denna period kan förbli tillgängligt i arkiv (till exempel tidigare inlägg i sociala medier) efter att licensen har löpt ut.

11.4 Vinnarens överlåtelse av rättigheter: Som ersättning för Priset överlåter vinnaren till Arrangören, exklusivt och oåterkalleligt, för hela världen och för hela den skyddstid som föreskrivs i lag, alla sina immateriella rättigheter, inklusive all upphovsrätt, till den vinnande Designen och till varje version, skiss eller bearbetning av den som lämnats till Arrangören. Arrangören blir ensam ägare och får bland annat framställa exemplar av, bearbeta, ändra och publicera den, införliva den i produkter (inklusive spel, kakelplattor, tillbehör och merchandise), sälja, marknadsföra och licensiera den samt överlåta den till tredje part, i alla medier som är kända i dag eller utvecklas i framtiden, utan annan ersättning än Priset. Överlåtelsen får verkan när den skriftliga överlåtelsehandling som avses

i avsnitt 10.2 e) undertecknas. Vinnaren åtar sig att underteckna alla andra handlingar som rimligen krävs för att bekräfta eller registrera denna överlåtelse. Efter överlåtelsen får vinnaren visa Designen i sin personliga portfolio, i icke-kommersiellt syfte, med angivande av att den tillhör Arrangören.

11.5 Ideell rätt: I den utsträckning tillämplig lag tillåter avstår vinnaren från att utöva sin ideella rätt till den vinnande Designen, inklusive rätten till verkets integritet och rätten att anges som upphovsperson; Arrangören får dock, utan att vara skyldig till det, nämna vinnarens namn. Varje deltagare samtycker till de tekniska anpassningar som anges i avsnitt 11.3. Där det inte är möjligt att avstå från ideell rätt bekräftar deltagaren att de användningar som anges i dessa Officiella regler inte kränker den.

11.6 Varumärken: Azul, Next Move och elementen i spelet Azul är varumärken eller skyddade element som tillhör Arrangören eller dess licensgivare. Deltagande i Tävlingen ger ingen rätt att använda dem. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator och Canva är varumärken som tillhör sina respektive ägare, vilka inte är kopplade till Tävlingen.

11.7 Liknande verk: Arrangören tar emot och utvecklar många idéer och verk. Deltagaren bekräftar att Arrangören självständigt kan ha skapat, eller kan komma att skapa, designer som liknar deltagarens och att ingen ersättning ska utgå till deltagaren på denna grund.

12. Deltagarens ansvar och skadeslöshet

12.1 Varje deltagare är ensam ansvarig för innehållet i sin Design.

12.2 Om Designen innehåller en bild eller något annat element som deltagaren inte har rättigheterna till, eller på annat sätt gör intrång i tredje parts rättigheter, hålls deltagaren ansvarig för varje anspråk, kravbrev, stämning eller förfarande som riktas mot Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), dess närstående bolag och deras styrelseledamöter, befattningshavare, anställda och ombud. Deltagaren åtar sig att hålla dem skadeslösa för alla skador, förluster, kostnader och utgifter som följer av detta, inklusive skäliga advokatkostnader.

12.3 I ett sådant fall kan Arrangören ta bort Designen, diskvalificera deltagaren och i förekommande fall kräva att Priset eller dess värde återlämnas.

13. Användning av namn

13.1 Genom att delta godkänner varje deltagare att Arrangören, i kommunikation om Tävlingen, utan ersättning och under den period som anges i avsnitt 11.3, får publicera deltagarens Design och förnamn om deltagaren väljs ut som Finalist, och deltagarens Design, förnamn och land om deltagaren utses till vinnare.

14. Integritet

14.1 Tillämpliga lagar
Personuppgifter som samlas in i samband med Tävlingen behandlas i enlighet med tillämpliga integritetslagar, särskilt Quebecs lag om skydd av personuppgifter inom den privata sektorn (Act respecting the protection of personal information in the private sector) och, i tillämpliga fall, den kanadensiska Personal Information Protection and Electronic Documents Act (PIPEDA). För deltagare och röstande som är bosatta inom Europeiska ekonomiska samarbetsområdet, i Storbritannien eller i Schweiz gäller även dataskyddsförordningen (GDPR), UK GDPR och den schweiziska federala dataskyddslagen. Deltagarna kan även åberopa integritetslagstiftningen i sitt bosättningsland.

14.2 Vem ansvarar för dina personuppgifter?
Den organisation som ansvarar för de personuppgifter som samlas in i samband med Tävlingen är Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), som bedriver verksamhet under namnet Next Move Games, 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Kanada.

14.3 Vilka personuppgifter samlas in?

Från deltagare:

- förnamn, efternamn, e-postadress, bosättningsland och födelsedatum;
- Designen;
- namn, e-postadress och foto för det Google-konto som används för att fylla i Formuläret. Uppladdningsfältet i Formuläret kräver att deltagarna loggar in med ett Google-konto, och Google registrerar dessa uppgifter när

Formuläret skickas in.

Från den Utvalda vinnaren dessutom:

- bevis på identitet och ålder;
- för personer bosatta i Kanada, svaret på kunskapsfrågan;
- bekräftelseformuläret och handlingen om överlåtelse av upphovsrätt, inklusive namn, postadress och underskrift.

Från röstande:

- användarnamnet på Instagram eller Facebook och den röst (omröstning, reaktion eller kommentar) som avgetts på Plattformarna.

Deltagarnas uppgifter samlas in via Formuläret eller, för deltagare som deltar via e-post i enlighet med avsnitt 4.2, via det e-postmeddelande de skickar.

14.4 För vilka ändamål och på vilken rättslig grund?

- **Administration av Tävlingen:** kontrollera behörighet, hantera bidrag, välja ut Finalisterna och vinnaren, organisera omröstningen och kommunicera med deltagarna.
- **Publicering av Designerna:** publicera Finalisternas Designer och, om de har angetts, deras användarnamn på Plattformarna.
- **Utdelning av Priset:** kontrollera den Utvalda vinnarens identitet och ålder och upprätta handlingen om överlåtelse av upphovsrätt.
- **Förebyggande av bedrägerier och försvar av rättigheter:** säkerställa omröstningens integritet i enlighet med avsnitt 8.

Arrangören kommer inte att använda de personuppgifter du lämnar för marknadsföringsändamål om inte deltagaren särskilt samtycker till det, och kommer aldrig att sälja dina personuppgifter. Arrangören tar inte medvetet emot bidrag från personer under 13 år.

14.5 Vem har tillgång till personuppgifterna?

- behörig personal hos Arrangören som behöver dem för Tävlingen, inklusive medlemmarna i Juryn;
- Google, som tillhandahåller Formuläret och lagrar bidragen;
- Meta Platforms, Inc., på vars Plattformar Designerna, användarnamnen och rösterna publiceras eller avges. Meta behandlar dessa uppgifter enligt sina egna användarvillkor och sin egen integritetspolicy;
- den resebyrå som Arrangören valt, som kan kontakta Arrangören för att bekräfta den Utvalda vinnarens identitet.

Designer och användarnamn som publiceras på Plattformarna är synliga för allmänheten.

14.6 Lämnas personuppgifter ut utanför Quebec?
Personuppgifter behandlas av Arrangören i Kanada. De kan också lagras av Google på servrar utanför Quebec, bland annat i USA. Information som publiceras på Plattformarna är tillgänglig i hela världen. Europeiska kommissionen har konstaterat att Kanada säkerställer en adekvat skyddsnivå för personuppgifter som behandlas av organisationer som omfattas av PIPEDA.

14.7 Hur länge sparas personuppgifterna?

- Bidrag från deltagare som inte väljs ut som Finalister raderas inom tre (3) månader efter att vinnaren har tillkännagivits.
- Finalisternas bidrag raderas inom tre (3) månader efter att Priset har delats ut.
- Designer och förnamn som publicerats på Plattformarna förblir tillgängliga så länge Arrangörens konton är aktiva.
- Den Utvalda vinnarens bevis på identitet och ålder raderas när behörigheten har kontrollerats. Bekräftelseformuläret sparas tills Priset har utnyttjats, med tillägg av tillämplig preskriptionstid. Handlingen om överlåtelse av upphovsrätt sparas under rättigheternas giltighetstid, med tillägg av tillämplig preskriptionstid.
- Arrangören sparar inte de röstandes användarnamn efter att omröstningen avslutats, utom när det är nödvändigt för att hantera en tvist om en ogiltigförklarad röst. Information som avgetts på Plattformarna sparas

av Meta enligt Metas egna riktlinjer.

14.8 Vilka rättigheter har du?
Beroende på vilken lag som gäller för dem har deltagare och röstande rätt att få tillgång till sina personuppgifter, att få dem rättade eller raderade, att återkalla sitt samtycke, att invända mot behandlingen eller begära att den begränsas, och att få ut uppgifterna i ett överförbart format.

För att utöva dessa rättigheter kan de kontakta den person som ansvarar för skyddet av personuppgifter på CA-DPO@asmodee.com.

Deltagare som begär radering av sina uppgifter eller återkallar sitt samtycke innan vinnaren har tillkännagivits anses ha dragit tillbaka sitt bidrag.

Deltagare och röstande kan också lämna in ett klagomål till behörig myndighet: Commission d'accès à l'information i Quebec, Office of the Privacy Commissioner of Canada i övriga Kanada, tillsynsmyndigheten i sitt bosättningsland inom Europeiska ekonomiska samarbetsområdet, Information Commissioner's Office i Storbritannien, den schweiziska federala dataskydds- och informationsombudsmannen (FDPIC) i Schweiz, eller behörig myndighet i sitt bosättningsland.

15. Sociala medier

15.1 Tävlingen är inte på något sätt sponsrad, godkänd eller administrerad av, eller kopplad till, Meta Platforms, Inc., Instagram eller Facebook. Varje deltagare och röstande fritar helt dessa plattformar från allt ansvar i samband med Tävlingen. De Designer, förnamn och röster som publiceras eller avges på Plattformarna behandlas av Meta enligt Metas egna användarvillkor och integritetspolicy. Deltagare och röstande måste följa Plattformarnas användarvillkor.

16. Ansvarsbegränsning

16.1 I den utsträckning tillämplig lag tillåter ansvarar Arrangören, dess närstående bolag, resebyrån och deras styrelseledamöter, befattningshavare, anställda och ombud inte för: a) tekniska fel, nätverks- eller serverproblem, avbrott på Plattformarna eller andra problem som förhindrar eller stör deltagande eller röstning; b) fel i den rösträkning som visas av Plattformarna; eller c) skador till följd av deltagande i Tävlingen eller av mottagande eller användning av Priset, även under resan.

16.2 Transportörer, hotell och andra reseleverantörer är ensamt ansvariga för sina tjänster. Förseningar, inställda avgångar, ändringar eller andra problem som kan tillskrivas dem regleras av deras egna villkor.

16.3 Arrangören ansvarar inte för underlåtenhet att fullgöra sina skyldigheter på grund av force majeure eller någon händelse utanför Arrangörens kontroll, däribland strejk, pandemi, naturkatastrof, väpnad konflikt, reserestriktioner eller myndighetsbeslut.

17. Ändring, avbrytande eller inställande

17.1 Arrangören kan ändra dessa Officiella regler eller datumen för Tävlingen, eller avbryta eller ställa in Tävlingen helt eller delvis, vid bedrägeri, tekniskt fel, force majeure eller någon annan händelse som äventyrar Tävlingens korrekta genomförande eller integritet. Varje ändring publiceras på Next Moves webbplats. Om Tävlingen ställs in kan Arrangören, om möjligt, dela ut Priset enligt det planerade förfarandet bland de giltiga bidrag som tagits emot fram till dess.

18. Diskvalificering

18.1 Arrangören kan diskvalificera varje person som bryter mot dessa Officiella regler, lämnar felaktiga uppgifter, deltar eller försöker delta på ett bedrägligt sätt, manipulerar eller försöker manipulera omröstningen, eller uppträder kränkande, trakasserande eller hotfullt mot andra deltagare, röstande eller Arrangörens anställda.

18.2 Varje försök att skada Next Moves webbplats, Plattformarna eller Tävlingens rättmätiga genomförande kan strida mot civilrättsliga och straffrättsliga regler. Arrangören förbehåller sig rätten att vidta alla rättsliga åtgärder, inklusive att kräva skadestånd.

19. Tillämplig lag och tvister

19.1 Dessa Officiella regler regleras av lagarna i provinsen Quebec och de federala lagar i Kanada som är tillämpliga där, med förbehåll för tvingande bestämmelser i lagen i deltagarens bosättningsland som ger deltagaren ett starkare skydd. Med samma förbehåll har de behöriga domstolarna i provinsen Quebec exklusiv behörighet för alla tvister som rör Tävlingen.

20. Språk

20.1 Dessa Officiella regler finns på engelska, franska, tyska, nederländska, italienska, danska, norska, finska, svenska och japanska. Vid avvikelser mellan versionerna har den engelska versionen företräde, utom för personer bosatta i Quebec (Kanada), för vilka den franska versionen har företräde.

21. Allmänna bestämmelser

21.1 Arrangörens beslut om Tävlingen är slutgiltiga, med förbehåll för tillämplig lag.

21.2 Om en bestämmelse i dessa Officiella regler av en behörig domstol befinns ogiltig eller icke verkställbar ska den anses avskild, och övriga bestämmelser förblir i kraft.

21.3 Ingen korrespondens förs med deltagarna, utom med Finalisterna och vinnaren eller som svar på en fråga riktad till Arrangören.

21.4 Dessa Officiella regler finns kostnadsfritt tillgängliga på Next Moves webbplats på https://www.nextmove-games.com/en/azul/azul-create-your-own-tile/ och på begäran via den e-postadress som anges i avsnitt 1.3.

Version daterad 2 november 2026