OFFISIELLE REGLER

Konkurransen «Create Your Own Tile»

INGEN KJØP NØDVENDIG. UGYLDIG DER DET ER FORBUDT ELLER BEGRENSET VED LOV.

Denne Konkurransen er en ferdighetskonkurranse. Vinneren avgjøres ved en forhåndsutvelgelse foretatt av en jury, etterfulgt av en offentlig avstemning, og ikke ved tilfeldighet. Ved å delta godtar du å være bundet av disse Offisielle reglene.

1. Arrangør

1.1 Konkurransen «Create Your Own Tile» («Konkurransen») arrangeres av Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), som driver virksomhet under navnet Next Move Games, med forretningssted i 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Canada («Arrangøren»).

1.2 Konkurransen administreres fra Quebec i Canada. Den er ikke sponset, godkjent eller administrert av, eller tilknyttet, Meta Platforms, Inc. (Instagram, Facebook) eller noen annen sosial medieplattform (se punkt 15).

1.3 Spørsmål om Konkurransen kan sendes til **communications@lab4games.com**.

2. Konkurranseperiode

2.1 Deltakelsesperioden starter **9. november 2026 kl. 00.00.01** og avsluttes **23. november 2026 kl. 23.59.59** («Deltakelsesperioden»).

2.2 Alle klokkeslett i disse Offisielle reglene er angitt i Eastern Standard Time (EST, UTC−5), det vil si tiden i Montreal (Quebec). Hver deltaker er selv ansvarlig for å regne om disse klokkeslettene til sin egen tidssone. Arrangørens serverklokke er Konkurransens offisielle tidtaker.

2.3 Tidsplanen for de følgende fasene (forhåndsutvelgelse, offentlig avstemning og kunngjøring av vinneren) fremgår av punkt 7.

3. Hvem kan delta

3.1 Konkurransen er åpen for enhver fysisk person som på deltakelsestidspunktet:

a) er myndig i det landet, den provinsen, delstaten eller det territoriet der vedkommende er bosatt, og har fylt 18 år; og

b) er bosatt i et av følgende land: Canada, USA, Tyskland, Frankrike, Belgia, Nederland, Østerrike, Sveits, Storbritannia, Irland, Danmark, Norge, Finland, Japan og New Zealand.

3.2 Følgende personer kan ikke delta:

a) personer bosatt i et land, territorium eller område som er underlagt økonomiske sanksjoner eller handelssanksjoner innført av Canada, Den europeiske union eller De forente nasjoner som ville hindre Arrangøren i å tildele premien, herunder, på datoen for offentliggjøringen av disse Offisielle reglene, Nord-Korea, Iran, Russland, Belarus samt Krim og de andre okkuperte områdene i Ukraina;

b) personer som står på en liste over utpekte eller sanksjonerte personer som føres av Canada, Den europeiske union eller De forente nasjoner;

c) ansatte, ledere, styremedlemmer, representanter og agenter for Arrangøren, Arrangørens tilknyttede selskaper, reisebyrået som Arrangøren har valgt, og enhver leverandør av premier, materiell eller tjenester knyttet til Konkurransen, samt medlemmene av Juryen;

d) nærmeste familiemedlemmer (ektefelle eller samboer, barn, foreldre, brødre og søstre) til personene nevnt i bokstav c), og enhver person som bor i samme husstand som dem.

3.3 Hver deltaker er selv ansvarlig for å kontrollere at deltakelsen er tillatt etter lovgivningen på bostedet. Enhver deltakelse er ugyldig der det er forbudt eller begrenset ved lov.

3.4 Arrangøren kan når som helst kreve dokumentasjon på identitet, alder og bosted. Avslag på eller manglende evne til å fremlegge slik dokumentasjon fører til diskvalifisering.

4. Slik deltar du

4.1 Det kreves verken kjøp eller betaling for å delta.

4.2 For å delta må deltakerne i løpet av Deltakelsesperioden:

a) lage et originalt flisdesign inspirert av universet i spillet Azul («Designet»);

b) fylle ut deltakerskjemaet som er publisert på Next Moves nettsted på https://forms.gle/NzLGYeGbK6UuvqMR9 («Skjemaet»), med de etterspurte opplysningene: fornavn, etternavn, e-postadresse, bostedsland, fødselsdato og eventuelt en tittel på Designet;

c) laste opp filen med Designet i Skjemaet i samsvar med punkt 5; og

d) godta disse Offisielle reglene ved å krysse av i den tilhørende ruten i Skjemaet.

Deltakere som ikke har en Google-konto, kan i stedet sende opplysningene nevnt i bokstav b) og designfilen sin til communications@lab4games.com, og opplyse i e-posten at de godtar disse Offisielle reglene og at de er eneste opphavsperson til Designet.

4.3 Begrensning: én (1) deltakelse, det vil si ett (1) Design, per person i hele Konkurransen. Lagdeltakelse godtas ikke: hvert Design må være laget av én enkelt person. Enhver som sender inn mer enn ett Design, også ved å bruke flere e-postadresser eller identiteter, kan få alle sine deltakelser erklært ugyldige. Når en deltakelse er sendt inn, kan den ikke endres eller erstattes.

4.4 En deltakelse anses som mottatt når det ferdig utfylte Skjemaet eller e-posten er mottatt av Arrangøren. Ufullstendige, uleselige, for sene, uredelige eller ikke-samsvarende deltakelser avvises. Arrangøren er ikke ansvarlig for deltakelser som av en eller annen grunn går tapt, blir forsinket eller ikke mottas.

4.5 Ved tvist om en deltakers identitet anses den autoriserte kontoinnehaveren av e-postadressen som er oppgitt i Skjemaet, for å være deltakeren.

5. Krav til Designet

5.1 Hvordan Designet kan lages: Designet kan:

a) lages for hånd (for eksempel tegnes eller males på papir) og deretter digitaliseres ved skanning eller fotografering; eller

b) lages digitalt med et tegne- eller designprogram eller en app etter deltakerens eget valg (for eksempel Adobe Photoshop, Adobe Illustrator eller Canva).

Det kreves ingen vektorfil.

5.2 Fil: Designet må sendes inn som én enkelt JPEG-, PNG- eller PDF-fil på høyst 20 MB, som viser Designet som en kvadratisk flis. En oppløsning på minst 2000 × 2000 piksler anbefales. Bildet må være skarpt, godt belyst og riktig beskåret, slik at Designet kan vurderes og publiseres.

5.3 Farger: Designet må lages i én (1) farge for bunnen (flisen) og en annen farge for mønsteret, etter deltakerens eget valg. Tonevariasjoner i denne fargen som skyldes teknikken som er brukt, eller digitaliseringen (for eksempel en blekk- eller akvarellavering), er tillatt.

5.4 Originalitet: Designet må være en original skapelse av deltakeren, laget av vedkommende alene. Det må utelukkende bestå av elementer som deltakeren selv har laget: maler, arkivbilder, illustrasjoner, ikoner, mønstre, teksturer eller andre bibliotekelementer som leveres av et program, en app eller et nettsted (herunder Canva), kan ikke brukes, med unntak av enkle geometriske former som linjer, sirkler og kvadrater. Designet kan ikke ha vunnet en premie i en annen konkurranse eller ha vært gjenstand for en overdragelse av rettigheter eller en eksklusiv lisens til fordel for en tredjepart.

5.5 Kunstig intelligens: Design som helt eller hovedsakelig er generert med et verktøy for generativ kunstig intelligens (for eksempel en bildegenerator basert på en tekstinstruks, herunder KI-funksjoner i designprogrammer), kan ikke delta. Bruk av vanlige verktøy for tegning, illustrasjon eller bildebehandling er tillatt.

5.6 Forbudt innhold: Designet kan ikke:

a) inneholde krenkende, hatefulle, diskriminerende, ærekrenkende, obskøne, voldelige, seksuelle eller på annen måte upassende budskap, symboler eller bilder, eller krenke verdigheten til en person eller gruppe;

b) avbilde, gjengi eller vise til et varemerke, en logo, et foretaksnavn eller et merkevareprodukt, eller en figur eller ethvert annet beskyttet element som tilhører en tredjepart;

c) inneholde bilder, fotografier, illustrasjoner, skrifttyper, teksturer eller andre verk eller elementer som deltakeren ikke har alle nødvendige rettigheter til for bruken som er fastsatt i disse Offisielle reglene, herunder overdragelsen som er fastsatt i punkt 11.4;

d) avbilde en identifiserbar person uten vedkommendes samtykke; eller

e) være i strid med gjeldende lover eller forskrifter.

5.7 Arrangøren kan etter eget skjønn, på ethvert stadium av Konkurransen, også etter at vinneren er kunngjort, avvise eller fjerne ethvert Design som etter Arrangørens oppfatning ikke oppfyller dette punktet.

6. Forhåndsutvelgelse av de 24 Finalistene

6.1 Etter Deltakelsesperioden vil en jury bestående av ansatte i Next Move som er utpekt av Arrangøren («Juryen»), vurdere de kvalifiserte Designene og forhåndsutvelge tjuefire (24) av dem («Finalistene»).

6.2 Juryen vurderer hvert Design etter følgende kriterier:

a) originalitet og kreativitet (40 %);

b) estetisk kvalitet og teknisk utførelse (30 %);

c) samsvar med Azuls univers og lesbarhet som spillflis (30 %).

6.3 Juryens avgjørelser er endelige og kan ikke påklages. Dersom det mottas færre enn tjuefire (24) kvalifiserte Design, kan Juryen velge ut færre Finalister; turneringsoppsettet blir da tilpasset, for eksempel ved at noen Finalister står over første runde.

7. Offentlig avstemning: turnering med dueller

7.1 Finalistene konkurrerer mot hverandre i en turnering med dueller på Next Moves offisielle Instagram- og Facebook-kontoer («Plattformene»). Den planlagte tidsplanen er som følger:

Fase	Gjennomføring	Planlagte datoer (EST)
Forhåndsutvelgelse	Juryen velger ut 24 Finalister	24. november til 4. desember 2026
Kunngjøring av Finalistene	Publisering av de 24 Designene og turneringsoppsettet	7. desember 2026
Runde 1	12 dueller: 24 → 12 Design	8. desember kl. 10.00 til 10. desember 2026 kl. 10.00
Runde 2	6 dueller: 12 → 6 Design	11. desember kl. 10.00 til 13. desember 2026 kl. 10.00
Runde 3	3 dueller: 6 → 3 Design	14. desember kl. 10.00 til 16. desember 2026 kl. 10.00
Finale	Én avstemning mellom de 3 gjenværende Designene	17. desember kl. 10.00 til 20. desember 2026 kl. 23.59
Kunngjøring av vinneren	Med forbehold om punkt 10	22. desember 2026

7.2 Duellene i første runde trekkes tilfeldig blant Finalistene. De påfølgende rundene følger turneringsoppsettet som publiseres når Finalistene kunngjøres.

7.3 Hver duell publiseres på hver av Plattformene. Publikum stemmer etter metoden som er angitt i innlegget (for eksempel en avstemning, en reaksjon eller en kommentar). De gyldige stemmene som avgis på Plattformene, legges sammen, og Designet med flest gyldige stemmer når duellen avsluttes, går videre til neste runde. I finalen erklæres Designet med flest gyldige stemmer som vinner, med forbehold om punkt 10.

7.4 Ved stemmelikhet avgjør Juryen utfallet på grunnlag av kriteriene i punkt 6.2.

7.5 Avstemningen er åpen for alle og gir ikke de som stemmer, rett til noen premie. Arrangøren kan endre de planlagte datoene; enhver endring kunngjøres på Plattformene og på Next Moves nettsted.

8. Avstemningens integritet

8.1 Det er bare tillatt med én (1) stemme per konto per duell.

8.2 Følgende er forbudt: kjøp av stemmer og bruk av roboter, skript, flere eller falske kontoer, tjenester eller grupper for utveksling av stemmer, eller andre automatiserte eller uredelige midler. Finalistene kan oppfordre venner, familie og fellesskapet sitt til å stemme med redelige midler.

8.3 Arrangøren kan annullere enhver stemme som Arrangøren anser som ugyldig, og diskvalifisere enhver Finalist som direkte eller gjennom en tredjepart har brukt en forbudt praksis. Arrangøren baserer seg på dataene som Plattformene leverer, og er ikke ansvarlig for deres feil, driftsavbrudd eller endringer.

9. Premie

9.1 Det deles bare ut én (1) premie: en reise til Portugal med en maksimal verdi på **3000 € (euro), inkludert skatter og avgifter** («Premien»), som består av:

a) flyreise tur-retur mellom en internasjonal lufthavn utpekt av Arrangøren, så nær vinnerens bosted som mulig, og Portugal;

b) hotellopphold i Portugal; og

c) inngang til Det nasjonale flisemuseet (Museu Nacional do Azulejo) i Lisboa, med forbehold om punkt 9.7.

9.2 Premien bestilles utelukkende gjennom reisebyrået som Arrangøren har valgt. Fly, hotell, datoer og oppholdets lengde fastsettes av Arrangøren og reisebyrået i samråd med vinneren, avhengig av tilgjengelighet og innenfor Premiens maksimale verdi.

9.3 Merkostnader: Dersom totalkostnaden for den valgte reisen overstiger 3000 €, må vinneren betale det overskytende beløpet direkte til reisebyrået før bestilling. Dersom totalkostnaden er lavere enn 3000 €, blir differansen ikke utbetalt eller godskrevet vinneren.

9.4 Frist: Reisen må være gjennomført senest **31. desember 2027**. Enhver del av Premien som ikke er brukt innen denne datoen, bortfaller uten kompensasjon.

9.5 Kostnader som ikke er inkludert: Alle kostnader som ikke uttrykkelig er inkludert i punkt 9.1, dekkes av vinneren, herunder transport mellom hjemmet og avreiselufthavnen, lokale transfers, måltider og drikke, forsikringer (reise-, helse- og avbestillingsforsikring), gebyrer for pass, visum eller reisetillatelse, bagasjegebyrer, kommunale turistskatter, tips og personlige utgifter.

9.6 Reisedokumenter: Vinneren er eneansvarlig for å skaffe gyldig pass og eventuelle nødvendige visum og reisetillatelser, og for å oppfylle innreisekravene til Portugal og Schengen-området. Dersom vinneren ikke kan skaffe disse dokumentene eller oppfylle disse kravene, taper vinneren Premien uten kompensasjon.

9.7 Stenging av Museet: På datoen for offentliggjøringen av disse Offisielle reglene er Det nasjonale flisemuseet midlertidig stengt for publikum på grunn av renovering, og ingen dato for gjenåpning er kunngjort. Dersom Museet ikke er åpent for publikum under vinnerens opphold, erstatter Arrangøren inngangen til Museet med en omvisning eller kulturell aktivitet knyttet til azulejos i Lisboa, av samme eller høyere verdi, valgt av Arrangøren.

9.8 Premien må mottas slik den tildeles. Den kan ikke overdras, byttes eller innløses i kontanter, og det gis ingen kontantverdi. Dersom Arrangøren av årsaker utenfor Arrangørens kontroll ikke kan tildele Premien helt eller delvis, kan Arrangøren likevel erstatte den med en premie av lignende art og samme verdi eller, etter eget skjønn, med et kontantbeløp tilsvarende Premiens maksimale verdi.

9.9 Vinneren er eneansvarlig for alle skatter, avgifter og skattemeldinger som gjelder for Premien i vinnerens bostedsland.

9.10 Sjansen for å vinne avhenger av antall kvalifiserte deltakelser som mottas, Juryens vurdering og antall stemmer som oppnås i den offentlige avstemningen.

10. Tildeling og mottak av Premien

10.1 Deltakeren hvis Design vinner finalen («Den utvalgte vinneren»), blir kontaktet per e-post på adressen som er oppgitt i Skjemaet, innen fem (5) virkedager etter at finalen er avsluttet.

10.2 For å bli erklært som vinner må Den utvalgte vinneren innen ti (10) dager etter at denne e-posten er sendt:

a) svare på Arrangørens e-post;

b) dersom vedkommende er bosatt i Canada, svare riktig, uten mekanisk, elektronisk eller annen hjelp, på et matematisk ferdighetsspørsmål, per e-post, telefon eller videokonferanse, slik Arrangøren bestemmer;

c) fremlegge dokumentasjon på identitet og alder;

d) fylle ut, signere og returnere bekreftelsesskjemaet som Arrangøren sender (dette skjemaet sendes bare til Den utvalgte vinneren), der vedkommende bekrefter at vilkårene for deltakelse og disse Offisielle reglene er oppfylt, godtar Premien og fritar Arrangøren for ethvert ansvar knyttet til Premien; og

e) signere og returnere dokumentet om overdragelse av opphavsrett som er nevnt i punkt 11.4.

10.3 Dersom Den utvalgte vinneren ikke kan nås, ikke oppfyller en av disse betingelsene innen fristen, takker nei til Premien eller erklæres ikke kvalifisert, taper vedkommende Premien. Arrangøren kan da tilby Premien til den Finalisten som fikk nest flest stemmer i finalen, og deretter til nummer tre, på de samme vilkårene.

10.4 Arrangøren er ikke ansvarlig for e-poster som ikke mottas, herunder på grunn av spamfilter eller feil adresse.

11. Immaterielle rettigheter

11.1 Deltakerens garantier: Ved å sende inn et Design erklærer og garanterer deltakeren at vedkommende er eneste opphavsperson til det, at Designet er originalt, at vedkommende har alle rettigheter som er nødvendige for å gi lisensen og eventuelt overdragelsen som er fastsatt i dette punktet, og at Designet ikke krenker noen tredjeparts rettigheter, herunder opphavsrett, varemerkerettigheter, rett til eget bilde eller retten til privatliv.

11.2 Rettigheter som beholdes: Med forbehold om punkt 11.4 beholder hver deltaker opphavsretten til sitt Design.

11.3 Lisens gitt av alle deltakere: Ved å sende inn et Design gir hver deltaker Arrangøren, Arrangørens tilknyttede selskaper og deres agenter en ikke-eksklusiv, verdensomspennende, royaltyfri og vederlagsfri lisens til å gjengi, publisere, kringkaste, gjøre tilgjengelig for allmennheten og vise Designet sammen med deltakerens navn i ethvert medium (herunder nettsteder, sosiale medier, nyhetsbrev, pressemeldinger, presentasjoner og arrangementer), og til å gjøre nødvendige tekniske tilpasninger (beskjæring, endring av størrelse, layout), **utelukkende for kommunikasjonsformål** knyttet til Konkurransen, Next Move og spillet Azul. Denne lisensen gir ikke Arrangøren rett til å kommersialisere Designet, herunder ved å gjengi det på et produkt for salg. Den gis for Konkurransens varighet og for en periode på fem (5) år etter at vinneren er kunngjort; innhold som er publisert i denne perioden, kan fortsatt være tilgjengelig i arkiver (for eksempel tidligere innlegg på sosiale medier) etter at lisensen er utløpt.

11.4 Vinnerens overdragelse av rettigheter: Som vederlag for Premien overdrar vinneren eksklusivt og ugjenkallelig til Arrangøren, for hele verden og for hele den lovbestemte vernetiden, alle sine immaterielle rettigheter, herunder all opphavsrett, til det vinnende Designet og til enhver versjon, skisse eller avledning av det som er levert til Arrangøren. Arrangøren blir eneeier og kan blant annet gjengi, bearbeide, endre og publisere det, innarbeide det i produkter (herunder spill, fliser, tilbehør og merchandise), selge, markedsføre og lisensiere det, og overdra det til tredjeparter, i ethvert medium som er kjent i dag eller utvikles senere, uten annet vederlag enn Premien. Overdragelsen trer i kraft når det skriftlige overdragelsesdokumentet nevnt i punkt 10.2 e) er signert. Vinneren forplikter seg til å signere ethvert annet dokument som med rimelighet er nødvendig for å bekrefte eller registrere denne overdragelsen. Etter overdragelsen kan vinneren vise Designet i sin personlige portefølje, for ikke-kommersielle formål, med opplysning om at det tilhører Arrangøren.

11.5 Ideelle rettigheter: I den grad gjeldende lov tillater det, gir vinneren avkall på å utøve sine ideelle rettigheter til det vinnende Designet, herunder retten til verkets integritet og retten til å bli navngitt som opphavsperson; Arrangøren kan likevel, uten å være forpliktet til det, nevne vinnerens navn. Hver deltaker samtykker i de tekniske tilpasningene som er fastsatt i punkt 11.3. Der det ikke kan gis avkall på ideelle rettigheter, erkjenner deltakeren at bruken som er fastsatt i disse Offisielle reglene, ikke krenker dem.

11.6 Varemerker: Azul, Next Move og elementene i spillet Azul er varemerker eller beskyttede elementer som tilhører Arrangøren eller Arrangørens lisensgivere. Deltakelse i Konkurransen gir ingen rett til å bruke dem. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator og Canva er varemerker som tilhører sine respektive eiere, som ikke er tilknyttet Konkurransen.

11.7 Lignende verk: Arrangøren mottar og utvikler mange ideer og verk. Deltakeren erkjenner at Arrangøren uavhengig kan ha laget, eller kan komme til å lage, design som ligner deltakerens, og at deltakeren ikke har krav på noen kompensasjon på dette grunnlaget.

12. Deltakerens ansvar og skadesløsholdelse

12.1 Hver deltaker er eneansvarlig for innholdet i sitt Design.

12.2 Dersom Designet inneholder et bilde eller et annet element som deltakeren ikke har rettighetene til, eller på annen måte krenker en tredjeparts rettigheter, holdes deltakeren ansvarlig for ethvert krav, påkrav, søksmål eller enhver sak rettet mot Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), dets tilknyttede selskaper og deres styremedlemmer, ledere, ansatte og agenter. Deltakeren forplikter seg til å holde dem skadesløse for alle skader, tap, kostnader og utgifter som følger av dette, herunder rimelige advokatkostnader.

12.3 I et slikt tilfelle kan Arrangøren fjerne Designet, diskvalifisere deltakeren og eventuelt kreve Premien eller verdien av den tilbakelevert.

13. Bruk av navn

13.1 Ved å delta samtykker hver deltaker i at Arrangøren, i kommunikasjon knyttet til Konkurransen, uten vederlag og for perioden som er fastsatt i punkt 11.3, kan publisere deltakerens Design og fornavn dersom vedkommende blir valgt ut som Finalist, og deltakerens Design, fornavn og land dersom vedkommende erklæres som vinner.

14. Personvern

14.1 Gjeldende lover
Personopplysninger som samles inn i forbindelse med Konkurransen, behandles i samsvar med gjeldende personvernlovgivning, særlig Quebecs lov om vern av personopplysninger i privat sektor (Act respecting the protection of personal information in the private sector) og, der det er relevant, den kanadiske Personal Information Protection and Electronic Documents Act (PIPEDA). For deltakere og stemmegivere bosatt i Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet, Storbritannia eller Sveits gjelder også personvernforordningen (GDPR), UK GDPR og den sveitsiske forbundsloven om personvern. Deltakerne kan også ha vern etter personvernlovgivningen i sitt bostedsland.

14.2 Hvem er ansvarlig for personopplysningene dine?
Organisasjonen som er ansvarlig for personopplysningene som samles inn i forbindelse med Konkurransen, er Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), som driver virksomhet under navnet Next Move Games, 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Canada.

14.3 Hvilke personopplysninger samles inn?

Fra deltakere:

- fornavn, etternavn, e-postadresse, bostedsland og fødselsdato;
- Designet;
- navnet, e-postadressen og bildet til Google-kontoen som brukes til å fylle ut Skjemaet. Opplastingsfeltet i Skjemaet krever at deltakerne logger på med en Google-konto, og Google registrerer disse opplysningene når Skjemaet sendes inn.

Fra Den utvalgte vinneren i tillegg:

- dokumentasjon på identitet og alder;
- for personer bosatt i Canada, svaret på ferdighetsspørsmålet;
- bekreftelsesskjemaet og dokumentet om overdragelse av opphavsrett, herunder navn, postadresse og signatur.

Fra stemmegivere:

- brukernavnet på Instagram eller Facebook og stemmen (avstemning, reaksjon eller kommentar) som er avgitt på Plattformene.

Deltakernes opplysninger samles inn via Skjemaet eller, for deltakere som deltar per e-post i samsvar med punkt 4.2, via e-posten de sender.

14.4 For hvilke formål og på hvilket rettslig grunnlag?

- **Administrasjon av Konkurransen:** kontrollere at deltakerne er kvalifisert, håndtere deltakelser, velge ut Finalistene og vinneren, organisere avstemningen og kommunisere med deltakerne.
- **Publisering av Designene:** publisere Finalistenes Design og, dersom de er oppgitt, brukernavnene deres på Plattformene.
- **Tildeling av Premien:** kontrollere identiteten og alderen til Den utvalgte vinneren og gjennomføre dokumentet om overdragelse av opphavsrett.
- **Forebygging av svindel og forsvar av rettigheter:** sikre avstemningens integritet i samsvar med punkt 8.

Arrangøren vil ikke bruke personopplysningene du sender inn, til markedsføringsformål med mindre deltakeren samtykker særskilt til det, og vil aldri selge personopplysningene dine. Arrangøren godtar ikke bevisst deltakelser fra personer under 13 år.

14.5 Hvem har tilgang til personopplysningene?

- autorisert personell hos Arrangøren som trenger dem i forbindelse med Konkurransen, herunder medlemmene av Juryen;
- Google, som drifter Skjemaet og lagrer deltakelsene;
- Meta Platforms, Inc., på hvis Plattformer Designene, brukernavnene og stemmene publiseres eller avgis. Meta behandler disse opplysningene i henhold til sine egne bruksvilkår og sin egen personvernerklæring;
- reisebyrået som Arrangøren har valgt, som kan kontakte Arrangøren for å bekrefte identiteten til Den utvalgte vinneren.

Design og brukernavn som publiseres på Plattformene, er synlige for allmennheten.

14.6 Utleveres personopplysninger utenfor Quebec?
Personopplysninger behandles av Arrangøren i Canada. De kan også lagres av Google på servere utenfor Quebec, blant annet i USA. Informasjon som publiseres på Plattformene, er tilgjengelig i hele verden. EU-kommisjonen har anerkjent at Canada gir et tilstrekkelig beskyttelsesnivå for personopplysninger som behandles av organisasjoner som er underlagt PIPEDA.

14.7 Hvor lenge lagres personopplysningene?

- Deltakelser fra deltakere som ikke blir valgt ut som Finalister, slettes innen tre (3) måneder etter at vinneren er kunngjort.
- Finalistenes deltakelser slettes innen tre (3) måneder etter at Premien er tildelt.
- Design og fornavn som er publisert på Plattformene, forblir tilgjengelige så lenge Arrangørens kontoer er aktive.
- Dokumentasjonen på identitet og alder for Den utvalgte vinneren slettes når det er kontrollert at vedkommende er kvalifisert. Bekreftelsesskjemaet lagres til Premien er brukt, med tillegg av gjeldende foreldelsesfrist. Dokumentet om overdragelse av opphavsrett lagres så lenge rettighetene består, med tillegg av gjeldende foreldelsesfrist.
- Arrangøren lagrer ikke stemmegivernes brukernavn etter at avstemningen er avsluttet, med mindre det er nødvendig for å behandle en tvist om en annullert stemme. Informasjon som er avgitt på Plattformene, lagres av Meta i henhold til Metas egne retningslinjer.

14.8 Hvilke rettigheter har du?
Avhengig av lovgivningen som gjelder for dem, har deltakere og stemmegivere rett til innsyn i personopplysningene sine, til å få dem rettet eller slettet, til å trekke tilbake samtykket sitt, til å protestere mot behandlingen eller be om begrensning av den, og til å motta dem i et overførbart format.

For å utøve disse rettighetene kan de kontakte personen som er ansvarlig for vern av personopplysninger, på CA-DPO@asmodee.com.

Deltakere som ber om sletting av opplysningene sine eller trekker tilbake samtykket sitt før vinneren er kunngjort, anses å ha trukket tilbake deltakelsen sin.

Deltakere og stemmegivere kan også klage til den kompetente myndigheten: Commission d'accès à l'information i Quebec, Office of the Privacy Commissioner of Canada i resten av Canada, tilsynsmyndigheten i bostedslandet sitt i Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet, Information Commissioner's Office i Storbritannia, den sveitsiske føderale personvernkommissæren (FDPIC) i Sveits, eller den kompetente myndigheten i bostedslandet sitt.

15. Sosiale medier

15.1 Konkurransen er på ingen måte sponset, godkjent eller administrert av, eller tilknyttet, Meta Platforms, Inc., Instagram eller Facebook. Hver deltaker og stemmegiver fritar fullt ut disse plattformene for ethvert ansvar knyttet til Konkurransen. Designene, fornavnene og stemmene som publiseres eller avgis på Plattformene, behandles av Meta i henhold til Metas egne bruksvilkår og personvernerklæring. Deltakere og stemmegivere må overholde Plattformenes bruksvilkår.

16. Ansvarsbegrensning

16.1 I den grad gjeldende lov tillater det, er Arrangøren, Arrangørens tilknyttede selskaper, reisebyrået og deres styremedlemmer, ledere, ansatte og agenter ikke ansvarlige for: a) tekniske feil, nettverks- eller serverproblemer, driftsavbrudd på Plattformene eller andre problemer som hindrer eller forstyrrer deltakelse eller avstemning; b) feil i stemmetellingen som vises av Plattformene; eller c) skade som følge av deltakelse i Konkurransen eller av mottak eller bruk av Premien, også under reisen.

16.2 Transportører, hoteller og andre reiseleverandører er eneansvarlige for sine tjenester. Enhver forsinkelse, kansellering, endring eller ethvert annet problem som kan tilskrives dem, reguleres av deres egne vilkår og betingelser.

16.3 Arrangøren er ikke ansvarlig for manglende oppfyllelse av sine forpliktelser på grunn av force majeure eller enhver hendelse utenfor Arrangørens kontroll, herunder streik, pandemi, naturkatastrofe, væpnet konflikt, reiserestriksjoner eller myndighetsbeslutninger.

17. Endring, suspensjon eller avlysning

17.1 Arrangøren kan endre disse Offisielle reglene eller datoene for Konkurransen, eller suspendere eller avlyse Konkurransen helt eller delvis, ved svindel, tekniske feil, force majeure eller enhver annen hendelse som setter Konkurransens korrekte gjennomføring eller integritet i fare. Enhver endring publiseres på Next Moves nettsted. Dersom Konkurransen avlyses, kan Arrangøren så langt det er mulig tildele Premien etter den planlagte prosessen blant de gyldige deltakelsene som er mottatt frem til da.

18. Diskvalifisering

18.1 Arrangøren kan diskvalifisere enhver person som bryter disse Offisielle reglene, gir uriktige opplysninger, deltar eller forsøker å delta på uredelig vis, manipulerer eller forsøker å manipulere avstemningen, eller opptrer krenkende, trakasserende eller truende overfor andre deltakere, stemmegivere eller Arrangørens ansatte.

18.2 Ethvert forsøk på å skade Next Moves nettsted, Plattformene eller den rettmessige gjennomføringen av Konkurransen kan være i strid med sivilrettslige og strafferettslige regler. Arrangøren forbeholder seg retten til å gjøre gjeldende ethvert rettsmiddel, herunder erstatning.

19. Lovvalg og tvister

19.1 Disse Offisielle reglene er underlagt lovgivningen i provinsen Quebec og de føderale lovene i Canada som gjelder der, med forbehold om ufravikelige bestemmelser i lovgivningen i deltakerens bostedsland som gir deltakeren bedre vern. Med samme forbehold har de kompetente domstolene i provinsen Quebec eksklusiv jurisdiksjon i enhver tvist knyttet til Konkurransen.

20. Språk

20.1 Disse Offisielle reglene er tilgjengelige på engelsk, fransk, tysk, nederlandsk, italiensk, dansk, norsk, finsk, svensk og japansk. Ved uoverensstemmelse mellom versjonene har den engelske versjonen forrang, unntatt for personer bosatt i Quebec (Canada), for hvem den franske versjonen har forrang.

21. Alminnelige bestemmelser

21.1 Arrangørens avgjørelser om Konkurransen er endelige, med forbehold om gjeldende lov.

21.2 Dersom en bestemmelse i disse Offisielle reglene av en kompetent domstol anses ugyldig eller ikke kan håndheves, anses den som utskilt, og de øvrige bestemmelsene forblir i kraft.

21.3 Det føres ingen korrespondanse med deltakerne, unntatt med Finalistene og vinneren eller som svar på et spørsmål rettet til Arrangøren.

21.4 Disse Offisielle reglene er gratis tilgjengelige på Next Moves nettsted på https://www.nextmove-games.com/en/azul/azul-create-your-own-tile/ og på forespørsel via e-postadressen som er oppgitt i punkt 1.3.

Versjon datert 2. november 2026