OFFIZIELLE TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Wettbewerb „Create Your Own Tile“

KEIN KAUF ERFORDERLICH. UNGÜLTIG, WO GESETZLICH VERBOTEN ODER EINGESCHRÄNKT.

Dieser Wettbewerb ist ein Geschicklichkeitswettbewerb. Der Gewinner wird durch eine Vorauswahl einer Jury mit anschließender öffentlicher Abstimmung ermittelt und nicht durch Zufall. Mit der Teilnahme erklären Sie sich mit diesen Offiziellen Teilnahmebedingungen einverstanden und an sie gebunden.

1. Veranstalter

1.1 Der Wettbewerb „Create Your Own Tile“ (der „Wettbewerb“) wird von Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), handelnd unter dem Namen Next Move Games, mit Geschäftssitz in 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Kanada (der „Veranstalter“) veranstaltet.

1.2 Der Wettbewerb wird von Quebec, Kanada, aus durchgeführt. Er wird in keiner Weise von Meta Platforms, Inc. (Instagram, Facebook) oder einer anderen Social-Media-Plattform gesponsert, unterstützt oder durchgeführt und steht mit diesen in keiner Verbindung (siehe Abschnitt 15).

1.3 Bei Fragen zum Wettbewerb schreiben Sie bitte an **communications@lab4games.com**.

2. Wettbewerbszeitraum

2.1 Der Teilnahmezeitraum beginnt am **9. November 2026 um 0:00:01 Uhr** und endet am **23. November 2026 um 23:59:59 Uhr** (der „Teilnahmezeitraum“).

2.2 Alle Zeitangaben in diesen Offiziellen Teilnahmebedingungen beziehen sich auf die Eastern Standard Time (EST, UTC−5), d. h. die Ortszeit von Montreal (Quebec). Jeder Teilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, diese Zeiten in seine eigene Zeitzone umzurechnen. Maßgeblich für die Zeitmessung im Wettbewerb ist die Serveruhr des Veranstalters.

2.3 Der Zeitplan der folgenden Phasen (Vorauswahl, öffentliche Abstimmung und Bekanntgabe des Gewinners) ist in Abschnitt 7 festgelegt.

3. Teilnahmeberechtigung

3.1 Teilnahmeberechtigt ist jede natürliche Person, die zum Zeitpunkt der Teilnahme:

a) in dem Land, der Provinz, dem Bundesstaat oder dem Gebiet ihres Wohnsitzes volljährig und mindestens 18 Jahre alt ist; und

b) ihren Wohnsitz in einem der folgenden Länder hat: Kanada, Vereinigte Staaten, Deutschland, Frankreich, Belgien, Niederlande, Österreich, Schweiz, Vereinigtes Königreich, Irland, Dänemark, Norwegen, Finnland, Japan und Neuseeland.

3.2 Nicht teilnahmeberechtigt sind:

a) Personen mit Wohnsitz in einem Land, Gebiet oder einer Region, gegen das bzw. die Kanada, die Europäische Union oder die Vereinten Nationen Wirtschafts- oder Handelssanktionen verhängt haben, die den Veranstalter an der Vergabe des Preises hindern würden, darunter, zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Offiziellen Teilnahmebedingungen, Nordkorea, Iran, Russland, Belarus sowie die Krim und die anderen besetzten Gebiete der Ukraine;

b) Personen, die auf einer von Kanada, der Europäischen Union oder den Vereinten Nationen geführten Liste benannter oder sanktionierter Personen stehen;

c) Angestellte, leitende Angestellte, Direktoren, Vertreter und Beauftragte des Veranstalters, seiner verbundenen Unternehmen, des vom Veranstalter ausgewählten Reisebüros sowie aller Lieferanten von Preisen, Materialien oder Dienstleistungen im Zusammenhang mit dem Wettbewerb sowie die Mitglieder der Jury;

d) die nahen Familienangehörigen (Ehe- oder Lebenspartner, Kinder, Eltern, Geschwister) der unter Buchstabe c) genannten Personen sowie alle Personen, die mit ihnen im selben Haushalt leben.

3.3 Jeder Teilnehmer ist selbst dafür verantwortlich zu prüfen, ob seine Teilnahme nach den Gesetzen seines Wohnsitzes zulässig ist. Jede Teilnahme ist ungültig, wo sie gesetzlich verboten oder eingeschränkt ist.

3.4 Der Veranstalter kann jederzeit einen Nachweis über Identität, Alter und Wohnsitz verlangen. Die Verweigerung oder Unfähigkeit, einen solchen Nachweis zu erbringen, führt zur Disqualifikation.

4. Teilnahme

4.1 Für die Teilnahme ist weder ein Kauf noch eine Zahlung erforderlich.

4.2 Um teilzunehmen, müssen die Teilnehmer während des Teilnahmezeitraums:

a) ein originelles, von der Welt des Spiels Azul inspiriertes Fliesendesign erstellen (das „Design“);

b) das auf der Website von Next Move unter https://forms.gle/NzLGYeGbK6UuvqMR9 veröffentlichte Teilnahmeformular (das „Formular“) ausfüllen und die abgefragten Angaben machen: Vorname, Nachname, E-Mail-Adresse, Wohnsitzland, Geburtsdatum und optional einen Titel für das Design;

c) die Designdatei gemäß Abschnitt 5 über das Formular hochladen; und

d) diese Offiziellen Teilnahmebedingungen durch Ankreuzen des dafür vorgesehenen Kästchens im Formular akzeptieren.

Teilnehmer ohne Google-Konto können die unter Buchstabe b) genannten Angaben und ihre Designdatei stattdessen an communications@lab4games.com senden und in ihrer E-Mail erklären, dass sie diese Offiziellen Teilnahmebedingungen akzeptieren und alleiniger Urheber des Designs sind.

4.3 Begrenzung: eine (1) Teilnahme, d. h. ein (1) Design, pro Person für den gesamten Wettbewerb. Teamteilnahmen sind nicht zulässig: Jedes Design muss das Werk einer einzigen Person sein. Wer mehr als ein Design einreicht, auch unter Verwendung mehrerer E-Mail-Adressen oder Identitäten, kann von der Annullierung aller seiner Teilnahmen betroffen sein. Eine eingereichte Teilnahme kann weder geändert noch ersetzt werden.

4.4 Eine Teilnahme gilt als eingegangen, wenn das vollständig ausgefüllte Formular oder die E-Mail beim Veranstalter eingegangen ist. Unvollständige, unleserliche, verspätete, betrügerische oder nicht konforme Teilnahmen werden zurückgewiesen. Der Veranstalter haftet nicht für Teilnahmen, die aus irgendeinem Grund verloren gehen, verspätet oder gar nicht eingehen.

4.5 Im Falle eines Streits über die Identität eines Teilnehmers gilt der berechtigte Kontoinhaber der im Formular angegebenen E-Mail-Adresse als Teilnehmer.

5. Anforderungen an das Design

5.1 Art der Erstellung: Das Design kann:

a) von Hand angefertigt (zum Beispiel auf Papier gezeichnet oder gemalt) und anschließend durch Scannen oder Fotografieren digitalisiert werden; oder

b) digital mit einer Zeichen- oder Designsoftware bzw. -App nach Wahl des Teilnehmers erstellt werden (zum Beispiel Adobe Photoshop, Adobe Illustrator oder Canva).

Eine Vektordatei ist nicht erforderlich.

5.2 Datei: Das Design ist als eine einzige JPEG-, PNG- oder PDF-Datei mit höchstens 20 MB einzureichen, die das Design als quadratische Fliese zeigt. Empfohlen wird eine Auflösung von mindestens 2.000 × 2.000 Pixeln. Das Bild muss scharf, gut ausgeleuchtet und richtig zugeschnitten sein, damit das Design bewertet und veröffentlicht werden kann.

5.3 Farben: Das Design muss in einer (1) Farbe für den Untergrund (die Fliese) und einer anderen Farbe für das Muster gestaltet sein, jeweils nach Wahl des Teilnehmers. Tonabstufungen dieser Farbe, die sich aus der verwendeten Technik oder der Digitalisierung ergeben (zum Beispiel eine Tusche- oder Aquarelllavierung), sind zulässig.

5.4 Originalität: Das Design muss eine Originalschöpfung des Teilnehmers sein, die er allein angefertigt hat. Es muss vollständig aus vom Teilnehmer selbst geschaffenen Elementen bestehen: Vorlagen, Stockbilder, Illustrationen, Icons, Muster, Texturen oder andere Bibliothekselemente, die von einer Software, einer App oder einer Website (einschließlich Canva) bereitgestellt werden, dürfen nicht verwendet werden; ausgenommen sind einfache geometrische Formen wie Linien, Kreise und Quadrate. Das Design darf in keinem anderen Wettbewerb einen Preis gewonnen haben und darf nicht Gegenstand einer Rechteübertragung oder einer ausschließlichen Lizenz zugunsten eines Dritten gewesen sein.

5.5 Künstliche Intelligenz: Designs, die vollständig oder überwiegend mit einem Werkzeug der generativen künstlichen Intelligenz erstellt wurden (zum Beispiel mit einem Bildgenerator auf Grundlage einer Texteingabe, einschließlich der KI-Funktionen von Designsoftware), sind nicht teilnahmeberechtigt. Die Verwendung üblicher Zeichen-, Illustrations- oder Bildbearbeitungswerkzeuge ist zulässig.

5.6 Verbotene Inhalte: Das Design darf nicht:

a) beleidigende, hasserfüllte, diskriminierende, verleumderische, obszöne, gewalttätige, sexuelle oder anderweitig unangemessene Botschaften, Symbole oder Bilder enthalten oder die Würde einer Person oder Gruppe verletzen;

b) eine Marke, ein Logo, einen Handelsnamen oder ein Markenprodukt oder eine Figur oder ein anderes geschütztes Element eines Dritten darstellen, wiedergeben oder darauf anspielen;

c) Bilder, Fotografien, Illustrationen, Schriftarten, Texturen oder andere Werke oder Elemente enthalten, an denen der Teilnehmer nicht alle Rechte besitzt, die für die in diesen Offiziellen Teilnahmebedingungen vorgesehenen Nutzungen erforderlich sind, einschließlich der in Abschnitt 11.4 vorgesehenen Rechteübertragung;

d) eine identifizierbare Person ohne deren Einwilligung darstellen; oder

e) gegen geltende Gesetze oder Vorschriften verstoßen.

5.7 Der Veranstalter kann nach eigenem Ermessen in jeder Phase des Wettbewerbs, auch nach der Bekanntgabe des Gewinners, jedes Design ablehnen oder entfernen, das seiner Ansicht nach nicht diesem Abschnitt entspricht.

6. Vorauswahl der 24 Finalisten

6.1 Nach Ablauf des Teilnahmezeitraums bewertet eine vom Veranstalter benannte Jury aus Mitarbeitern von Next Move (die „Jury“) die teilnahmeberechtigten Designs und trifft eine Vorauswahl von vierundzwanzig (24) davon (die „Finalisten“).

6.2 Die Jury bewertet jedes Design nach folgenden Kriterien:

a) Originalität und Kreativität (40 %);

b) ästhetische Qualität und technische Ausführung (30 %);

c) Bezug zur Welt von Azul und Lesbarkeit als Spielfliese (30 %).

6.3 Die Entscheidungen der Jury sind endgültig und unanfechtbar. Gehen weniger als vierundzwanzig (24) teilnahmeberechtigte Designs ein, kann die Jury weniger Finalisten auswählen; der Turnierbaum wird dann angepasst, zum Beispiel indem einige Finalisten in der ersten Runde ein Freilos erhalten.

7. Öffentliche Abstimmung: Turnier im K.-o.-System

7.1 Die Finalisten treten in einem Turnier im direkten Duell gegeneinander an, das auf den offiziellen Instagram- und Facebook-Konten von Next Move ausgetragen wird (die „Plattformen“). Der geplante Zeitplan lautet wie folgt:

Phase	Ablauf	Geplante Termine (EST)
Vorauswahl	Die Jury wählt 24 Finalisten aus	24. November bis 4. Dezember 2026
Bekanntgabe der Finalisten	Veröffentlichung der 24 Designs und des Turnierbaums	7. Dezember 2026
Runde 1	12 Duelle: 24 → 12 Designs	8. Dezember, 10:00 Uhr, bis 10. Dezember 2026, 10:00 Uhr
Runde 2	6 Duelle: 12 → 6 Designs	11. Dezember, 10:00 Uhr, bis 13. Dezember 2026, 10:00 Uhr
Runde 3	3 Duelle: 6 → 3 Designs	14. Dezember, 10:00 Uhr, bis 16. Dezember 2026, 10:00 Uhr
Finale	Eine Abstimmung zwischen den 3 verbleibenden Designs	17. Dezember, 10:00 Uhr, bis 20. Dezember 2026, 23:59 Uhr
Bekanntgabe des Gewinners	Vorbehaltlich Abschnitt 10	22. Dezember 2026

7.2 Die Duelle der ersten Runde werden unter den Finalisten ausgelost. Die weiteren Runden folgen dem bei der Bekanntgabe der Finalisten veröffentlichten Turnierbaum.

7.3 Jedes Duell wird auf jeder der Plattformen veröffentlicht. Die Öffentlichkeit stimmt nach der im Beitrag angegebenen Methode ab (zum Beispiel per Umfrage, Reaktion oder Kommentar). Die auf den Plattformen abgegebenen gültigen Stimmen werden zusammengezählt, und das Design mit den meisten gültigen Stimmen bei Abschluss des Duells zieht in die nächste Runde ein. Im Finale wird das Design mit den meisten gültigen Stimmen vorbehaltlich Abschnitt 10 zum Gewinner erklärt.

7.4 Bei Stimmengleichheit entscheidet die Jury anhand der Kriterien in Abschnitt 6.2.

7.5 Die Abstimmung steht allen offen und berechtigt die Abstimmenden nicht zum Erhalt eines Preises. Der Veranstalter kann die geplanten Termine ändern; jede Änderung wird auf den Plattformen und auf der Website von Next Move bekannt gegeben.

8. Integrität der Abstimmung

8.1 Pro Konto und Duell ist nur eine (1) Stimme zulässig.

8.2 Verboten sind: der Kauf von Stimmen sowie der Einsatz von Bots, Skripten, mehreren oder gefälschten Konten, Stimmentausch-Diensten oder -Gruppen oder sonstigen automatisierten oder betrügerischen Mitteln. Die Finalisten dürfen ihre Freunde, Familie und Community mit fairen Mitteln zur Abstimmung einladen.

8.3 Der Veranstalter kann jede Stimme, die er für ungültig hält, annullieren und jeden Finalisten disqualifizieren, der direkt oder über Dritte eine verbotene Praxis angewandt hat. Der Veranstalter stützt sich auf die von den Plattformen bereitgestellten Daten und haftet nicht für deren Fehler, Ausfälle oder Änderungen.

9. Preis

9.1 Es wird nur ein (1) Preis vergeben: eine Reise nach Portugal im Höchstwert von **3.000 € (Euro), inklusive Steuern** (der „Preis“), bestehend aus:

a) Hin- und Rückflug zwischen einem vom Veranstalter bestimmten internationalen Flughafen, der so nah wie möglich am Wohnort des Gewinners liegt, und Portugal;

b) Hotelunterkunft in Portugal; und

c) Eintritt in das Nationale Fliesenmuseum (Museu Nacional do Azulejo) in Lissabon, vorbehaltlich Abschnitt 9.7.

9.2 Der Preis wird ausschließlich über das vom Veranstalter ausgewählte Reisebüro gebucht. Flüge, Hotel, Reisedaten und Aufenthaltsdauer werden vom Veranstalter und dem Reisebüro in Absprache mit dem Gewinner festgelegt, vorbehaltlich der Verfügbarkeit und im Rahmen des Höchstwerts des Preises.

9.3 Mehrkosten: Übersteigen die Gesamtkosten der gewählten Reise 3.000 €, muss der Gewinner den Mehrbetrag vor der Buchung direkt an das Reisebüro zahlen. Liegen die Gesamtkosten unter 3.000 €, wird die Differenz dem Gewinner weder ausgezahlt noch gutgeschrieben.

9.4 Frist: Die Reise muss spätestens bis zum **31. Dezember 2027** angetreten und abgeschlossen sein. Jeder bis zu diesem Datum nicht genutzte Teil des Preises verfällt ersatzlos.

9.5 Nicht enthaltene Kosten: Alle Kosten, die nicht ausdrücklich in Abschnitt 9.1 enthalten sind, trägt der Gewinner, darunter die Fahrt zwischen seinem Wohnort und dem Abflughafen, Transfers vor Ort, Mahlzeiten und Getränke, Versicherungen (Reise-, Kranken-, Rücktrittsversicherung), Gebühren für Reisepass, Visum oder Reisegenehmigung, Gepäckgebühren, kommunale Kurtaxen, Trinkgelder und persönliche Ausgaben.

9.6 Reisedokumente: Der Gewinner ist allein dafür verantwortlich, einen gültigen Reisepass sowie alle erforderlichen Visa und Reisegenehmigungen zu beschaffen und die Einreisebestimmungen Portugals und des Schengen-Raums zu erfüllen. Kann der Gewinner diese Dokumente nicht beschaffen oder diese Bestimmungen nicht erfüllen, verliert er den Anspruch auf den Preis ersatzlos.

9.7 Schließung des Museums: Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Offiziellen Teilnahmebedingungen ist das Nationale Fliesenmuseum wegen Renovierungsarbeiten vorübergehend für die Öffentlichkeit geschlossen, und ein Termin für die Wiedereröffnung wurde nicht bekannt gegeben. Ist das Museum während des Aufenthalts des Gewinners nicht öffentlich zugänglich, ersetzt der Veranstalter den Museumseintritt durch eine vom Veranstalter gewählte Führung oder kulturelle Aktivität rund um Azulejos in Lissabon von gleichem oder höherem Wert.

9.8 Der Preis ist so anzunehmen, wie er vergeben wird. Er ist nicht übertragbar, nicht umtauschbar und nicht in bar einlösbar; ein Barausgleich erfolgt nicht. Ist der Veranstalter jedoch aus Gründen, die außerhalb seiner Kontrolle liegen, nicht in der Lage, den Preis ganz oder teilweise zu vergeben, kann er ihn durch einen Preis ähnlicher Art und gleichen Werts oder nach eigenem Ermessen durch einen Geldbetrag in Höhe des Höchstwerts des Preises ersetzen.

9.9 Der Gewinner ist allein verantwortlich für alle auf den Preis in seinem Wohnsitzland anfallenden Steuern, Abgaben und steuerlichen Erklärungen.

9.10 Die Gewinnchancen hängen von der Anzahl der eingegangenen teilnahmeberechtigten Einsendungen, der Bewertung durch die Jury und der Anzahl der bei der öffentlichen Abstimmung erhaltenen Stimmen ab.

10. Vergabe und Inanspruchnahme des Preises

10.1 Der Teilnehmer, dessen Design das Finale gewinnt (der „Ausgewählte Gewinner“), wird innerhalb von fünf (5) Werktagen nach Abschluss des Finales per E-Mail an die im Formular angegebene Adresse kontaktiert.

10.2 Um zum Gewinner erklärt zu werden, muss der Ausgewählte Gewinner innerhalb von zehn (10) Tagen nach Versand dieser E-Mail:

a) auf die E-Mail des Veranstalters antworten;

b) bei Wohnsitz in Kanada eine mathematische Geschicklichkeitsfrage ohne mechanische, elektronische oder sonstige Hilfsmittel korrekt beantworten, und zwar per E-Mail, Telefon oder Videokonferenz, wie vom Veranstalter festgelegt;

c) einen Identitäts- und Altersnachweis erbringen;

d) das ihm vom Veranstalter zugesandte Bestätigungsformular (dieses Formular wird nur dem Ausgewählten Gewinner zugesandt) ausfüllen, unterschreiben und zurücksenden, mit dem er seine Teilnahmeberechtigung und die Einhaltung dieser Offiziellen Teilnahmebedingungen bestätigt, den Preis annimmt und den Veranstalter von jeglicher Haftung im Zusammenhang mit dem Preis freistellt; und

e) die in Abschnitt 11.4 genannte Urkunde über die Übertragung der Urheberrechte unterschreiben und zurücksenden.

10.3 Ist der Ausgewählte Gewinner nicht erreichbar, erfüllt er eine dieser Bedingungen nicht innerhalb der vorgesehenen Frist, lehnt er den Preis ab oder wird er für nicht teilnahmeberechtigt erklärt, verliert er den Anspruch auf den Preis. Der Veranstalter kann den Preis dann dem Finalisten mit der zweithöchsten Stimmenzahl im Finale und danach dem dritten anbieten, jeweils unter denselben Bedingungen.

10.4 Der Veranstalter haftet nicht für nicht empfangene E-Mails, auch nicht aufgrund eines Spamfilters oder einer falschen Adresse.

11. Geistiges Eigentum

11.1 Zusicherungen des Teilnehmers: Mit der Einreichung eines Designs erklärt und sichert der Teilnehmer zu, dass er dessen alleiniger Urheber ist, dass das Design originell ist, dass er alle Rechte besitzt, die zur Einräumung der Lizenz und gegebenenfalls zur Übertragung gemäß diesem Abschnitt erforderlich sind, und dass das Design keine Rechte Dritter verletzt, einschließlich Urheberrechte, Markenrechte, Rechte am eigenen Bild oder Persönlichkeitsrechte.

11.2 Verbleibende Rechte: Vorbehaltlich Abschnitt 11.4 behält jeder Teilnehmer das Urheberrecht an seinem Design.

11.3 Von allen Teilnehmern eingeräumte Lizenz: Mit der Einreichung eines Designs räumt jeder Teilnehmer dem Veranstalter, dessen verbundenen Unternehmen und deren Beauftragten eine nicht ausschließliche, weltweite, gebührenfreie und unentgeltliche Lizenz ein, das Design zusammen mit dem Namen des Teilnehmers in allen Medien (einschließlich Websites, sozialer Medien, Newsletter, Pressemitteilungen, Präsentationen und Veranstaltungen) zu vervielfältigen, zu veröffentlichen, zu senden, öffentlich zugänglich zu machen und auszustellen sowie die erforderlichen technischen Anpassungen (Zuschneiden, Größenänderung, Layout) vorzunehmen, und zwar **ausschließlich zu Kommunikationszwecken** im Zusammenhang mit dem Wettbewerb, Next Move und dem Spiel Azul. Diese Lizenz berechtigt den Veranstalter nicht, das Design zu kommerzialisieren, insbesondere nicht, es auf einem zum Verkauf bestimmten Produkt abzubilden. Sie wird für die Dauer des Wettbewerbs und für einen Zeitraum von fünf (5) Jahren nach der Bekanntgabe des Gewinners eingeräumt; in diesem Zeitraum veröffentlichte Inhalte können nach Ablauf der Lizenz in Archiven (zum Beispiel ältere Social-Media-Beiträge) weiterhin zugänglich bleiben.

11.4 Rechteübertragung durch den Gewinner: Als Gegenleistung für den Preis überträgt der Gewinner dem Veranstalter ausschließlich und unwiderruflich, weltweit und für die gesamte gesetzliche Schutzdauer alle seine Rechte des geistigen Eigentums, einschließlich sämtlicher Urheberrechte, an dem Gewinnerdesign und an jeder dem Veranstalter überlassenen Version, Skizze oder Ableitung davon. Der Veranstalter wird alleiniger Inhaber dieser Rechte und kann das Design unter anderem vervielfältigen, bearbeiten, verändern und veröffentlichen, in Produkte (einschließlich Spiele, Fliesen, Zubehör und Merchandising-Artikel) integrieren, verkaufen, vermarkten und lizenzieren sowie an Dritte übertragen, und zwar in allen heute bekannten oder künftig entwickelten Medien, ohne andere Gegenleistung als den Preis. Die Übertragung wird mit Unterzeichnung der in Abschnitt 10.2 e) genannten schriftlichen Übertragungsurkunde wirksam. Der Gewinner verpflichtet sich, alle weiteren Dokumente zu unterzeichnen, die vernünftigerweise erforderlich sind, um diese Übertragung zu bestätigen oder eintragen zu lassen. Nach der Übertragung darf der Gewinner das Design zu nicht kommerziellen Zwecken in seinem persönlichen Portfolio zeigen, mit dem Hinweis, dass es dem Veranstalter gehört.

11.5 Urheberpersönlichkeitsrechte: Soweit nach geltendem Recht zulässig, verzichtet der Gewinner auf die Ausübung seiner Urheberpersönlichkeitsrechte am Gewinnerdesign, einschließlich des Rechts auf Werkintegrität und des Rechts auf Namensnennung als Urheber; der Veranstalter kann den Namen des Gewinners dennoch nennen, ohne dazu verpflichtet zu sein. Jeder Teilnehmer willigt in die in Abschnitt 11.3 vorgesehenen technischen Anpassungen ein. Soweit auf Urheberpersönlichkeitsrechte nicht verzichtet werden kann, erkennt der Teilnehmer an, dass die in diesen Offiziellen Teilnahmebedingungen vorgesehenen Nutzungen diese nicht verletzen.

11.6 Marken: Azul, Next Move und die Elemente des Spiels Azul sind Marken oder geschützte Elemente des Veranstalters oder seiner Lizenzgeber. Die Teilnahme am Wettbewerb gewährt keinerlei Recht zu deren Nutzung. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator und Canva sind Marken ihrer jeweiligen Inhaber, die nicht mit dem Wettbewerb in Verbindung stehen.

11.7 Ähnliche Werke: Der Veranstalter erhält und entwickelt zahlreiche Ideen und Werke. Der Teilnehmer erkennt an, dass der Veranstalter unabhängig ähnliche Designs geschaffen haben oder künftig schaffen kann und dass ihm daraus kein Anspruch auf Vergütung erwächst.

12. Verantwortung des Teilnehmers und Freistellung

12.1 Jeder Teilnehmer ist allein für den Inhalt seines Designs verantwortlich.

12.2 Enthält das Design ein Bild oder ein anderes Element, an dem der Teilnehmer nicht die Rechte besitzt, oder verletzt es anderweitig die Rechte Dritter, haftet der Teilnehmer für jede Forderung, Abmahnung, Klage oder jedes Verfahren gegen Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), dessen verbundene Unternehmen sowie deren Direktoren, leitende Angestellte, Mitarbeiter und Beauftragte. Der Teilnehmer verpflichtet sich, diese von allen daraus entstehenden Schäden, Verlusten, Kosten und Aufwendungen, einschließlich angemessener Anwaltskosten, freizustellen und schadlos zu halten.

12.3 In einem solchen Fall kann der Veranstalter das Design entfernen, den Teilnehmer disqualifizieren und gegebenenfalls die Rückgabe des Preises oder seines Werts verlangen.

13. Verwendung des Namens

13.1 Mit der Teilnahme erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass der Veranstalter in der Kommunikation zum Wettbewerb ohne Vergütung und für den in Abschnitt 11.3 festgelegten Zeitraum sein Design und seinen Vornamen veröffentlichen darf, wenn er als Finalist ausgewählt wird, sowie sein Design, seinen Vornamen und sein Land, wenn er zum Gewinner erklärt wird.

14. Datenschutz

14.1 Anwendbare Gesetze
Personenbezogene Daten, die im Zusammenhang mit dem Wettbewerb erhoben werden, werden gemäß den geltenden Datenschutzgesetzen verarbeitet, insbesondere dem Gesetz von Quebec über den Schutz personenbezogener Daten im Privatsektor (Act respecting the protection of personal information in the private sector) und gegebenenfalls dem kanadischen Personal Information Protection and Electronic Documents Act (PIPEDA). Für Teilnehmer und Abstimmende mit Wohnsitz im Europäischen Wirtschaftsraum, im Vereinigten Königreich oder in der Schweiz gelten zudem die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), die UK GDPR und das Schweizer Bundesgesetz über den Datenschutz (DSG). Die Teilnehmer können sich außerdem auf die Datenschutzgesetze ihres Wohnsitzlandes berufen.

14.2 Wer ist für Ihre personenbezogenen Daten verantwortlich?
Verantwortlich für die im Zusammenhang mit dem Wettbewerb erhobenen personenbezogenen Daten ist Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), handelnd unter dem Namen Next Move Games, 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Kanada.

14.3 Welche personenbezogenen Daten werden erhoben?

Von Teilnehmern:

- Vorname, Nachname, E-Mail-Adresse, Wohnsitzland und Geburtsdatum;
- das Design;
- Name, E-Mail-Adresse und Foto des Google-Kontos, mit dem das Formular ausgefüllt wird. Für das Upload-Feld des Formulars müssen sich die Teilnehmer mit einem Google-Konto anmelden, und Google speichert diese Daten beim Absenden des Formulars.

Vom Ausgewählten Gewinner zusätzlich:

- Identitäts- und Altersnachweis;
- bei Wohnsitz in Kanada die Antwort auf die Geschicklichkeitsfrage;
- das Bestätigungsformular und die Urkunde über die Übertragung der Urheberrechte, einschließlich Name, Postanschrift und Unterschrift.

Von Abstimmenden:

- der Instagram- oder Facebook-Benutzername und die auf den Plattformen abgegebene Stimme (Umfrage, Reaktion oder Kommentar).

Die Daten der Teilnehmer werden über das Formular erhoben oder, bei Teilnehmern, die gemäß Abschnitt 4.2 per E-Mail teilnehmen, über die von ihnen gesendete E-Mail.

14.4 Zu welchen Zwecken und auf welcher Rechtsgrundlage?

- **Durchführung des Wettbewerbs:** Prüfung der Teilnahmeberechtigung, Verwaltung der Teilnahmen, Auswahl der Finalisten und des Gewinners, Organisation der Abstimmung und Kommunikation mit den Teilnehmern.
- **Veröffentlichung der Designs:** Veröffentlichung der Designs der Finalisten und, sofern angegeben, ihrer Benutzernamen auf den Plattformen.
- **Vergabe des Preises:** Überprüfung der Identität und des Alters des Ausgewählten Gewinners und Abschluss der Urkunde über die Übertragung der Urheberrechte.
- **Betrugsprävention und Rechtsverteidigung:** Sicherstellung der Integrität der Abstimmung gemäß Abschnitt 8.

Der Veranstalter wird die von Ihnen übermittelten personenbezogenen Daten nicht zu Marketingzwecken verwenden, sofern der Teilnehmer nicht gesondert eingewilligt hat, und wird Ihre personenbezogenen Daten niemals verkaufen. Der Veranstalter nimmt wissentlich keine Teilnahmen von Personen unter 13 Jahren an.

14.5 Wer hat Zugang zu den personenbezogenen Daten?

- befugte Mitarbeiter des Veranstalters, die sie für den Wettbewerb benötigen, einschließlich der Mitglieder der Jury;
- Google, das das Formular hostet und die Teilnahmen speichert;
- Meta Platforms, Inc., auf dessen Plattformen die Designs, Benutzernamen und Stimmen veröffentlicht bzw. abgegeben werden. Meta verarbeitet diese Daten gemäß seinen eigenen Nutzungsbedingungen und seiner eigenen Datenschutzrichtlinie;
- das vom Veranstalter ausgewählte Reisebüro, das sich an den Veranstalter wenden kann, um die Identität des Ausgewählten Gewinners zu bestätigen.

Auf den Plattformen veröffentlichte Designs und Benutzernamen sind öffentlich sichtbar.

14.6 Werden personenbezogene Daten außerhalb von Quebec übermittelt?
Personenbezogene Daten werden vom Veranstalter in Kanada verarbeitet. Sie können außerdem von Google auf Servern außerhalb von Quebec, einschließlich in den Vereinigten Staaten, gespeichert werden. Auf den Plattformen veröffentlichte Informationen sind weltweit zugänglich. Die Europäische Kommission hat anerkannt, dass Kanada ein angemessenes Schutzniveau für personenbezogene Daten bietet, die von Organisationen verarbeitet werden, die dem PIPEDA unterliegen.

14.7 Wie lange werden personenbezogene Daten gespeichert?

- Teilnahmen von Teilnehmern, die nicht als Finalisten ausgewählt werden, werden innerhalb von drei (3) Monaten nach der Bekanntgabe des Gewinners gelöscht.
- Teilnahmen von Finalisten werden innerhalb von drei (3) Monaten nach der Vergabe des Preises gelöscht.
- Auf den Plattformen veröffentlichte Designs und Vornamen bleiben zugänglich, solange die Konten des Veranstalters aktiv sind.
- Der Identitäts- und Altersnachweis des Ausgewählten Gewinners wird gelöscht, sobald die Teilnahmeberechtigung überprüft wurde. Das Bestätigungsformular wird bis zur Inanspruchnahme des Preises zuzüglich der geltenden Verjährungsfrist aufbewahrt. Die Urkunde über die Übertragung der Urheberrechte wird für die Dauer der Rechte zuzüglich der geltenden Verjährungsfrist aufbewahrt.
- Der Veranstalter speichert die Benutzernamen der Abstimmenden nach Ende der Abstimmung nicht, es sei denn, dies ist zur Bearbeitung einer Streitigkeit über eine annullierte Stimme erforderlich. Auf den Plattformen abgegebene Informationen werden von Meta gemäß seinen eigenen Richtlinien gespeichert.

14.8 Welche Rechte haben Sie?
Je nach dem auf sie anwendbaren Recht haben Teilnehmer und Abstimmende das Recht auf Auskunft über ihre personenbezogenen Daten, auf deren Berichtigung oder Löschung, auf Widerruf ihrer Einwilligung, auf Widerspruch gegen die Verarbeitung oder Einschränkung der Verarbeitung sowie auf Erhalt der Daten in einem übertragbaren Format.

Zur Ausübung dieser Rechte können sie sich an die für den Schutz personenbezogener Daten zuständige Person unter CA-DPO@asmodee.com wenden.

Teilnehmer, die vor der Bekanntgabe des Gewinners die Löschung ihrer Daten verlangen oder ihre Einwilligung widerrufen, gelten als von der Teilnahme zurückgetreten.

Teilnehmer und Abstimmende können außerdem Beschwerde bei der zuständigen Behörde einlegen: bei der Commission d'accès à l'information in Quebec, beim Office of the Privacy Commissioner of Canada im übrigen Kanada, bei der Aufsichtsbehörde ihres Wohnsitzlandes im Europäischen Wirtschaftsraum, beim Information Commissioner's Office im Vereinigten Königreich, beim Eidgenössischen Datenschutz- und Öffentlichkeitsbeauftragten (EDÖB) in der Schweiz oder bei der zuständigen Behörde ihres Wohnsitzlandes.

15. Soziale Medien

15.1 Der Wettbewerb wird in keiner Weise von Meta Platforms, Inc., Instagram oder Facebook gesponsert, unterstützt oder durchgeführt und steht mit diesen in keiner Verbindung. Jeder Teilnehmer und jeder Abstimmende stellt diese Plattformen vollständig von jeglicher Haftung im Zusammenhang mit dem Wettbewerb frei. Die auf den Plattformen veröffentlichten bzw. abgegebenen Designs, Vornamen und Stimmen werden von Meta gemäß seinen eigenen Nutzungsbedingungen und seiner eigenen Datenschutzrichtlinie verarbeitet. Teilnehmer und Abstimmende müssen die Nutzungsbedingungen der Plattformen einhalten.

16. Haftungsbeschränkung

16.1 Soweit nach geltendem Recht zulässig, haften der Veranstalter, dessen verbundene Unternehmen, das Reisebüro sowie deren Direktoren, leitende Angestellte, Mitarbeiter und Beauftragte nicht für: a) technische Störungen, Netzwerk- oder Serverprobleme, Ausfälle der Plattformen oder sonstige Probleme, die die Teilnahme oder die Abstimmung verhindern oder beeinträchtigen; b) Fehler bei der von den Plattformen angezeigten Stimmenzählung; oder c) Schäden, die aus der Teilnahme am Wettbewerb oder aus der Annahme oder Nutzung des Preises entstehen, auch während der Reise.

16.2 Beförderungsunternehmen, Hotels und andere Reiseanbieter sind allein für ihre Leistungen verantwortlich. Verspätungen, Annullierungen, Änderungen oder sonstige ihnen zuzurechnende Probleme unterliegen ihren eigenen Geschäftsbedingungen.

16.3 Der Veranstalter haftet nicht für die Nichterfüllung seiner Pflichten aufgrund höherer Gewalt oder eines Ereignisses außerhalb seiner Kontrolle, einschließlich Streik, Pandemie, Naturkatastrophe, bewaffneter Konflikt, Reisebeschränkung oder behördlicher Entscheidung.

17. Änderung, Aussetzung oder Abbruch

17.1 Der Veranstalter kann diese Offiziellen Teilnahmebedingungen oder die Termine des Wettbewerbs ändern oder den Wettbewerb ganz oder teilweise aussetzen oder abbrechen, wenn Betrug, technische Störungen, höhere Gewalt oder ein anderes Ereignis den ordnungsgemäßen Ablauf oder die Integrität des Wettbewerbs gefährden. Jede Änderung wird auf der Website von Next Move veröffentlicht. Wird der Wettbewerb abgebrochen, kann der Veranstalter den Preis, soweit möglich, nach dem vorgesehenen Verfahren unter den bis dahin eingegangenen gültigen Teilnahmen vergeben.

18. Disqualifikation

18.1 Der Veranstalter kann jede Person disqualifizieren, die gegen diese Offiziellen Teilnahmebedingungen verstößt, falsche Angaben macht, auf betrügerische Weise teilnimmt oder teilzunehmen versucht, die Abstimmung manipuliert oder zu manipulieren versucht oder sich gegenüber anderen Teilnehmern, Abstimmenden oder Mitarbeitern des Veranstalters missbräuchlich, belästigend oder bedrohlich verhält.

18.2 Jeder Versuch, die Website von Next Move, die Plattformen oder den ordnungsgemäßen Ablauf des Wettbewerbs zu beeinträchtigen, kann gegen zivil- und strafrechtliche Vorschriften verstoßen. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, alle Rechtsmittel einschließlich Schadensersatzansprüchen geltend zu machen.

19. Anwendbares Recht und Streitigkeiten

19.1 Diese Offiziellen Teilnahmebedingungen unterliegen den Gesetzen der Provinz Quebec und den dort anwendbaren Bundesgesetzen Kanadas, vorbehaltlich zwingender Bestimmungen des Rechts des Wohnsitzlandes des Teilnehmers, die ihm einen weitergehenden Schutz gewähren. Unter demselben Vorbehalt sind die zuständigen Gerichte der Provinz Quebec ausschließlich für alle Streitigkeiten im Zusammenhang mit dem Wettbewerb zuständig.

20. Sprache

20.1 Diese Offiziellen Teilnahmebedingungen sind auf Englisch, Französisch, Deutsch, Niederländisch, Italienisch, Dänisch, Norwegisch, Finnisch, Schwedisch und Japanisch verfügbar. Bei Abweichungen zwischen den Fassungen ist die englische Fassung maßgeblich, außer für Personen mit Wohnsitz in Quebec (Kanada), für die die französische Fassung maßgeblich ist.

21. Allgemeine Bestimmungen

21.1 Die Entscheidungen des Veranstalters in Bezug auf den Wettbewerb sind vorbehaltlich des geltenden Rechts endgültig.

21.2 Sollte eine Bestimmung dieser Offiziellen Teilnahmebedingungen von einem zuständigen Gericht für ungültig oder nicht durchsetzbar erklärt werden, gilt sie als abgetrennt, und die übrigen Bestimmungen bleiben in Kraft.

21.3 Mit den Teilnehmern wird keine Korrespondenz geführt, außer mit den Finalisten und dem Gewinner oder als Antwort auf eine an den Veranstalter gerichtete Frage.

21.4 Diese Offiziellen Teilnahmebedingungen sind kostenlos auf der Website von Next Move unter https://www.nextmove-games.com/en/azul/azul-create-your-own-tile/ sowie auf Anfrage unter der in Abschnitt 1.3 angegebenen E-Mail-Adresse erhältlich.

Fassung vom 2. November 2026