REGOLAMENTO UFFICIALE

Concorso «Create Your Own Tile»

NESSUN ACQUISTO NECESSARIO. NULLO OVE VIETATO O LIMITATO DALLA LEGGE.

Il presente Concorso è un concorso di abilità. Il vincitore è determinato da una preselezione effettuata da una giuria, seguita da una votazione pubblica, e non dal caso. Partecipando, l'utente accetta di essere vincolato dal presente Regolamento ufficiale.

1. Organizzatore

1.1 Il concorso «Create Your Own Tile» (il «Concorso») è organizzato da Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), che opera con il nome commerciale Next Move Games, con sede operativa al 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Canada (l'«Organizzatore»).

1.2 Il Concorso è gestito dal Quebec, Canada. Non è sponsorizzato, approvato o gestito da Meta Platforms, Inc. (Instagram, Facebook) o da qualsiasi altra piattaforma di social media, né è a esse associato (vedere l'articolo 15).

1.3 Per qualsiasi domanda sul Concorso, scrivere a **communications@lab4games.com**.

2. Periodo del Concorso

2.1 Il periodo di partecipazione inizia il **9 novembre 2026 alle ore 00:00:01** e termina il **23 novembre 2026 alle ore 23:59:59** (il «Periodo di partecipazione»).

2.2 Tutti gli orari indicati nel presente Regolamento ufficiale sono espressi nell'ora solare della costa orientale nordamericana (Eastern Standard Time, EST, UTC−5), ossia l'ora di Montréal (Quebec). Ogni partecipante è responsabile della conversione di tali orari nel proprio fuso orario. L'orologio del server dell'Organizzatore costituisce lo strumento ufficiale di misurazione del tempo per il Concorso.

2.3 Il calendario delle fasi successive (preselezione, votazione pubblica e annuncio del vincitore) è indicato all'articolo 7.

3. Requisiti di partecipazione

3.1 Il Concorso è aperto a qualsiasi persona fisica che, al momento della partecipazione:

a) abbia raggiunto la maggiore età nel paese, nella provincia, nello stato o nel territorio di residenza e abbia almeno 18 anni; e

b) risieda in uno dei seguenti paesi: Canada, Stati Uniti, Germania, Francia, Belgio, Paesi Bassi, Austria, Svizzera, Regno Unito, Irlanda, Danimarca, Norvegia, Finlandia, Giappone e Nuova Zelanda.

3.2 Non possono partecipare:

a) i residenti di qualsiasi paese, territorio o regione soggetto a sanzioni economiche o commerciali imposte dal Canada, dall'Unione europea o dalle Nazioni Unite che impedirebbero all'Organizzatore di assegnare il premio, tra cui, alla data di pubblicazione del presente Regolamento ufficiale, la Corea del Nord, l'Iran, la Russia, la Bielorussia, la Crimea e le altre regioni occupate dell'Ucraina;

b) qualsiasi persona inclusa in un elenco di persone designate o sanzionate tenuto dal Canada, dall'Unione europea o dalle Nazioni Unite;

c) i dipendenti, funzionari, amministratori, rappresentanti e agenti dell'Organizzatore, delle sue società affiliate, dell'agenzia di viaggi scelta dall'Organizzatore e di qualsiasi fornitore di premi, materiali o servizi legati al Concorso, nonché i membri della Giuria;

d) i familiari stretti (coniuge, figli, genitori, fratelli e sorelle) delle persone di cui alla lettera c), e qualsiasi persona che conviva con esse.

3.3 Ogni partecipante è responsabile di verificare che la propria partecipazione sia consentita dalle leggi del proprio luogo di residenza. Qualsiasi partecipazione è nulla ove vietata o limitata dalla legge.

3.4 L'Organizzatore può richiedere in qualsiasi momento una prova dell'identità, dell'età e del luogo di residenza. Il rifiuto o l'impossibilità di fornire tale prova comporta la squalifica.

4. Modalità di partecipazione

4.1 Per partecipare non è necessario alcun acquisto né alcun pagamento.

4.2 Per partecipare, durante il Periodo di partecipazione i partecipanti devono:

a) creare un design originale di piastrella ispirato al mondo del gioco Azul (il «Design»);

b) compilare il modulo di partecipazione pubblicato sul sito web di Next Move all'indirizzo https://forms.gle/NzLGYeGbK6UuvqMR9 (il «Modulo»), fornendo le informazioni richieste: nome, cognome, indirizzo e-mail, paese di residenza, data di nascita e, facoltativamente, un titolo per il Design;

c) caricare il file del Design nel Modulo, conformemente all'articolo 5; e

d) accettare il presente Regolamento ufficiale spuntando l'apposita casella nel Modulo.

I partecipanti che non dispongono di un account Google possono invece inviare le informazioni indicate alla lettera b) e il file del proprio Design a communications@lab4games.com, dichiarando nella propria e-mail di accettare il presente Regolamento ufficiale e di essere l'unico autore del Design.

4.3 Limite: una (1) sola partecipazione, ossia un (1) solo Design, per persona per l'intera durata del Concorso. Non sono ammesse partecipazioni di gruppo: ogni Design deve essere opera di una sola persona. Chiunque presenti più di un Design, anche utilizzando più indirizzi e-mail o identità, potrà vedere annullate tutte le proprie partecipazioni. Una volta inviata, una partecipazione non può essere modificata né sostituita.

4.4 Una partecipazione si considera ricevuta quando il Modulo debitamente compilato o l'e-mail perviene all'Organizzatore. Le partecipazioni incomplete, illeggibili, tardive, fraudolente o non conformi saranno respinte. L'Organizzatore non è responsabile delle partecipazioni smarrite, ritardate o non ricevute per qualsiasi motivo.

4.5 In caso di controversia sull'identità di un partecipante, sarà considerato partecipante il titolare autorizzato dell'account dell'indirizzo e-mail indicato nel Modulo.

5. Requisiti del Design

5.1 Modalità di realizzazione del Design: il Design può essere:

a) realizzato a mano (ad esempio disegnato o dipinto su carta), quindi digitalizzato mediante scansione o fotografia; oppure

b) creato digitalmente con qualsiasi software o applicazione di disegno o di grafica a scelta del partecipante (ad esempio Adobe Photoshop, Adobe Illustrator o Canva).

Non è richiesto un file vettoriale.

5.2 File: il Design deve essere inviato come un unico file JPEG, PNG o PDF di dimensioni non superiori a 20 MB, che mostri il Design come una piastrella quadrata. Si raccomanda una risoluzione di almeno 2.000 × 2.000 pixel. L'immagine deve essere nitida, ben illuminata e correttamente inquadrata, in modo che il Design possa essere valutato e pubblicato.

5.3 Colori: il Design deve essere realizzato con un (1) colore per la base (la piastrella) e un altro per il motivo, a scelta del partecipante. Sono ammesse variazioni di tono di tale colore derivanti dalla tecnica utilizzata o dalla digitalizzazione (ad esempio, una velatura a inchiostro o ad acquerello).

5.4 Originalità: il Design deve essere una creazione originale del partecipante, realizzata da lui solo. Deve essere composto interamente da elementi creati dal partecipante: non possono essere utilizzati modelli, immagini di repertorio, illustrazioni, icone, motivi, texture o altri elementi di libreria forniti da un software, un'applicazione o un sito web (compresi quelli di Canva), ad eccezione delle forme geometriche di base come linee, cerchi e quadrati. Il Design non deve aver vinto un premio in un altro concorso né essere stato oggetto di una cessione di diritti o di una licenza esclusiva a favore di terzi.

5.5 Intelligenza artificiale: i Design generati interamente o principalmente con uno strumento di intelligenza artificiale generativa (ad esempio un generatore di immagini basato su un prompt testuale, comprese le funzioni di IA dei software di grafica) non sono ammessi. È consentito l'uso dei normali strumenti di disegno, illustrazione o fotoritocco.

5.6 Contenuti vietati: il Design non deve:

a) contenere messaggi, simboli o immagini offensivi, d'odio, discriminatori, diffamatori, osceni, violenti, sessuali o altrimenti inappropriati, né ledere la dignità di una persona o di un gruppo;

b) raffigurare, riprodurre o evocare un marchio, un logo, una denominazione commerciale o un prodotto di marca, oppure un personaggio o qualsiasi altro elemento protetto appartenente a terzi;

c) includere immagini, fotografie, illustrazioni, caratteri tipografici, texture o altre opere o elementi per i quali il partecipante non detenga tutti i diritti necessari per gli utilizzi previsti dal presente Regolamento ufficiale, compresa la cessione prevista all'articolo 11.4;

d) raffigurare una persona identificabile senza il suo consenso; oppure

e) violare qualsiasi legge o regolamento applicabile.

5.7 L'Organizzatore può, a sua esclusiva discrezione, rifiutare o rimuovere in qualsiasi fase del Concorso, anche dopo l'annuncio del vincitore, qualsiasi Design che, a suo giudizio, non sia conforme al presente articolo.

6. Preselezione dei 24 Finalisti

6.1 Al termine del Periodo di partecipazione, una giuria composta da dipendenti di Next Move designati dall'Organizzatore (la «Giuria») valuterà i Design ammissibili e ne preselezionerà ventiquattro (24) (i «Finalisti»).

6.2 La Giuria valuta ciascun Design in base ai seguenti criteri:

a) originalità e creatività (40%);

b) qualità estetica ed esecuzione tecnica (30%);

c) coerenza con il mondo di Azul e leggibilità come piastrella di gioco (30%).

6.3 Le decisioni della Giuria sono definitive e inappellabili. Se vengono ricevuti meno di ventiquattro (24) Design ammissibili, la Giuria potrà selezionare un numero inferiore di Finalisti; il tabellone del torneo sarà quindi adattato, ad esempio ammettendo direttamente alcuni Finalisti al secondo turno.

7. Votazione pubblica: torneo a sfide dirette

7.1 I Finalisti si sfidano in un torneo a sfide dirette che si svolge sugli account ufficiali Instagram e Facebook di Next Move (le «Piattaforme»). Il calendario previsto è il seguente:

Fase	Svolgimento	Date previste (EST)
Preselezione	La Giuria seleziona 24 Finalisti	Dal 24 novembre al 4 dicembre 2026
Annuncio dei Finalisti	Pubblicazione dei 24 Design e del tabellone del torneo	7 dicembre 2026
Turno 1	12 sfide: 24 → 12 Design	Dall'8 dicembre, ore 10:00, al 10 dicembre 2026, ore 10:00
Turno 2	6 sfide: 12 → 6 Design	Dall'11 dicembre, ore 10:00, al 13 dicembre 2026, ore 10:00
Turno 3	3 sfide: 6 → 3 Design	Dal 14 dicembre, ore 10:00, al 16 dicembre 2026, ore 10:00
Finale	Votazione unica tra i 3 Design rimanenti	Dal 17 dicembre, ore 10:00, al 20 dicembre 2026, ore 23:59
Annuncio del vincitore	Fatto salvo l'articolo 10	22 dicembre 2026

7.2 Le sfide del primo turno sono sorteggiate tra i Finalisti. I turni successivi seguono il tabellone pubblicato al momento dell'annuncio dei Finalisti.

7.3 Ogni sfida è pubblicata su ciascuna delle Piattaforme. Il pubblico vota con il metodo indicato nel post (ad esempio un sondaggio, una reazione o un commento). I voti validi espressi sulle Piattaforme vengono sommati e il Design che ottiene il maggior numero di voti validi alla chiusura della sfida passa al turno successivo. In finale, il Design che ottiene il maggior numero di voti validi è dichiarato vincitore, fatto salvo l'articolo 10.

7.4 In caso di parità, la Giuria decide in base ai criteri di cui all'articolo 6.2.

7.5 La votazione è aperta a tutti e non dà diritto ad alcun premio ai votanti. L'Organizzatore può modificare le date previste; qualsiasi modifica sarà annunciata sulle Piattaforme e sul sito web di Next Move.

8. Integrità della votazione

8.1 È consentito un (1) solo voto per account per ciascuna sfida.

8.2 Sono vietati: l'acquisto di voti e l'uso di bot, script, account multipli o falsi, servizi o gruppi di scambio di voti, o qualsiasi altro mezzo automatizzato o fraudolento. I Finalisti possono invitare amici, familiari e la propria comunità a votare con mezzi leali.

8.3 L'Organizzatore può annullare qualsiasi voto che ritenga non valido e squalificare qualsiasi Finalista che, direttamente o tramite terzi, abbia fatto ricorso a una pratica vietata. L'Organizzatore si basa sui dati forniti dalle Piattaforme e non è responsabile dei loro errori, interruzioni o modifiche.

9. Premio

9.1 È previsto un (1) solo premio: un viaggio in Portogallo del valore massimo di **3.000 € (euro), tasse incluse** (il «Premio»), comprendente:

a) il trasporto aereo di andata e ritorno tra un aeroporto internazionale designato dall'Organizzatore, situato il più vicino possibile al luogo di residenza del vincitore, e il Portogallo;

b) il soggiorno in hotel in Portogallo; e

c) l'ingresso al Museo Nazionale dell'Azulejo (Museu Nacional do Azulejo) di Lisbona, fatto salvo l'articolo 9.7.

9.2 Il Premio è prenotato esclusivamente tramite l'agenzia di viaggi scelta dall'Organizzatore. Voli, hotel, date e durata del soggiorno sono stabiliti dall'Organizzatore e dall'agenzia, in accordo con il vincitore, in base alla disponibilità ed entro il valore massimo del Premio.

9.3 Costi eccedenti: se il costo totale del viaggio scelto supera 3.000 €, l'eccedenza deve essere pagata dal vincitore direttamente all'agenzia di viaggi prima della prenotazione. Se il costo totale è inferiore a 3.000 €, la differenza non sarà versata né accreditata al vincitore.

9.4 Termine: il viaggio deve essere effettuato entro e non oltre il **31 dicembre 2027**. Qualsiasi parte del Premio non utilizzata entro tale data decade senza alcun indennizzo.

9.5 Costi non inclusi: tutti i costi non espressamente inclusi all'articolo 9.1 sono a carico del vincitore, tra cui il trasporto tra la propria abitazione e l'aeroporto di partenza, i trasferimenti in loco, i pasti e le bevande, le assicurazioni (viaggio, salute, annullamento), le spese per passaporto, visto o autorizzazione di viaggio, le spese per il bagaglio, le tasse di soggiorno comunali, le mance e le spese personali.

9.6 Documenti di viaggio: il vincitore è l'unico responsabile dell'ottenimento di un passaporto valido e di eventuali visti e autorizzazioni di viaggio richiesti, nonché del rispetto dei requisiti di ingresso in Portogallo e nello spazio Schengen. Se il vincitore non può ottenere tali documenti o soddisfare tali requisiti, perde il diritto al Premio senza alcun indennizzo.

9.7 Chiusura del Museo: alla data di pubblicazione del presente Regolamento ufficiale, il Museo Nazionale dell'Azulejo è temporaneamente chiuso al pubblico per lavori di ristrutturazione e non è stata annunciata alcuna data di riapertura. Se il Museo non è aperto al pubblico durante il soggiorno del vincitore, l'Organizzatore sostituirà l'ingresso al Museo con una visita guidata o un'attività culturale legata agli azulejos a Lisbona, di valore pari o superiore, scelta dall'Organizzatore.

9.8 Il Premio deve essere accettato così come assegnato. Non è trasferibile, non è sostituibile e non è convertibile in denaro, e non sarà corrisposto alcun equivalente in denaro. Tuttavia, se l'Organizzatore non è in grado di assegnare il Premio, in tutto o in parte, per motivi indipendenti dalla sua volontà, può sostituirlo con un premio di natura simile e di pari valore o, a sua discrezione, con una somma in denaro pari al valore massimo del Premio.

9.9 Il vincitore è l'unico responsabile di imposte, tasse, dazi e dichiarazioni fiscali applicabili al Premio nel proprio paese di residenza.

9.10 Le probabilità di vincita dipendono dal numero di partecipazioni ammissibili ricevute, dalla valutazione della Giuria e dal numero di voti ottenuti nella votazione pubblica.

10. Assegnazione e riscossione del Premio

10.1 Il partecipante il cui Design vince la finale (il «Vincitore selezionato») sarà contattato via e-mail, all'indirizzo indicato nel Modulo, entro cinque (5) giorni lavorativi dalla chiusura della finale.

10.2 Per essere dichiarato vincitore, il Vincitore selezionato deve, entro dieci (10) giorni dall'invio di tale e-mail:

a) rispondere all'e-mail dell'Organizzatore;

b) se residente in Canada, rispondere correttamente, senza alcun ausilio meccanico, elettronico o di altro tipo, a una domanda di abilità matematica, via e-mail, telefono o videoconferenza, secondo quanto stabilito dall'Organizzatore;

c) fornire una prova dell'identità e dell'età;

d) compilare, firmare e restituire il modulo di conferma inviatogli dall'Organizzatore (tale modulo è inviato solo al Vincitore selezionato), con il quale conferma di possedere i requisiti di partecipazione e di aver rispettato il presente Regolamento ufficiale, accetta il Premio e solleva l'Organizzatore da ogni responsabilità relativa al Premio; e

e) firmare e restituire l'atto di cessione dei diritti d'autore di cui all'articolo 11.4.

10.3 Se il Vincitore selezionato non può essere contattato, non soddisfa una di queste condizioni entro il termine previsto, rifiuta il Premio o è dichiarato non ammissibile, perde il diritto al Premio. L'Organizzatore potrà quindi offrire il Premio al Finalista che ha ottenuto il secondo maggior numero di voti in finale, e poi al terzo, alle stesse condizioni.

10.4 L'Organizzatore non è responsabile delle e-mail non ricevute, anche a causa di un filtro antispam o di un indirizzo errato.

11. Proprietà intellettuale

11.1 Garanzie del partecipante: inviando un Design, il partecipante dichiara e garantisce di esserne l'unico autore, che il Design è originale, di detenere tutti i diritti necessari per concedere la licenza e, se del caso, la cessione previste dal presente articolo, e che il Design non viola alcun diritto di terzi, compresi i diritti d'autore, i diritti sui marchi, i diritti all'immagine o il diritto alla riservatezza.

11.2 Diritti mantenuti: fatto salvo l'articolo 11.4, ogni partecipante mantiene il diritto d'autore sul proprio Design.

11.3 Licenza concessa da tutti i partecipanti: inviando un Design, ogni partecipante concede all'Organizzatore, alle sue società affiliate e ai loro agenti una licenza non esclusiva, mondiale, esente da royalty e gratuita per riprodurre, pubblicare, diffondere, comunicare al pubblico ed esporre il Design, unitamente al nome del partecipante, su qualsiasi supporto (compresi siti web, social media, newsletter, comunicati stampa, presentazioni ed eventi), e per apportare gli adattamenti tecnici necessari (ritaglio, ridimensionamento, impaginazione), **esclusivamente a fini di comunicazione** relativi al Concorso, a Next Move e al gioco Azul. Tale licenza non consente all'Organizzatore di commercializzare il Design, in particolare riproducendolo su un prodotto destinato alla vendita. È concessa per la durata del Concorso e per un periodo di cinque (5) anni dall'annuncio del vincitore; i contenuti pubblicati durante tale periodo possono rimanere accessibili negli archivi (ad esempio, post precedenti sui social media) dopo la scadenza della licenza.

11.4 Cessione dei diritti da parte del vincitore: a fronte del Premio, il vincitore cede all'Organizzatore, in via esclusiva e irrevocabile, per il mondo intero e per l'intera durata della protezione prevista dalla legge, tutti i propri diritti di proprietà intellettuale, compresi tutti i diritti d'autore, sul Design vincitore e su qualsiasi versione, bozzetto o opera derivata dello stesso fornita all'Organizzatore. L'Organizzatore ne diventa l'unico titolare e può, tra l'altro, riprodurlo, adattarlo, modificarlo e pubblicarlo, integrarlo in prodotti (compresi giochi, piastrelle, accessori e merchandising), venderlo, commercializzarlo e concederlo in licenza, e cederlo a terzi, su qualsiasi supporto attualmente noto o sviluppato in futuro, senza alcun corrispettivo diverso dal Premio. La cessione ha effetto alla firma dell'atto scritto di cessione di cui all'articolo 10.2 e). Il vincitore si impegna a firmare qualsiasi altro documento ragionevolmente necessario per confermare o registrare tale cessione. Dopo la cessione, il vincitore potrà mostrare il Design nel proprio portfolio personale, a fini non commerciali, indicando che esso appartiene all'Organizzatore.

11.5 Diritti morali: nella misura consentita dalla legge applicabile, il vincitore rinuncia all'esercizio dei propri diritti morali sul Design vincitore, compreso il diritto all'integrità dell'opera e il diritto di esserne riconosciuto autore; l'Organizzatore potrà tuttavia, senza esservi tenuto, menzionare il nome del vincitore. Ogni partecipante acconsente agli adattamenti tecnici previsti all'articolo 11.3. Laddove non sia possibile rinunciare ai diritti morali, il partecipante riconosce che gli utilizzi previsti dal presente Regolamento ufficiale non li ledono.

11.6 Marchi: Azul, Next Move e gli elementi del gioco Azul sono marchi o elementi protetti dell'Organizzatore o dei suoi licenzianti. La partecipazione al Concorso non conferisce alcun diritto di utilizzarli. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Canva sono marchi dei rispettivi titolari, che non sono associati al Concorso.

11.7 Creazioni simili: l'Organizzatore riceve e sviluppa numerose idee e creazioni. Il partecipante riconosce che l'Organizzatore può aver creato, o può creare, in modo indipendente design simili al proprio e che, a tale titolo, non gli sarà dovuto alcun compenso.

12. Responsabilità del partecipante e manleva

12.1 Ogni partecipante è l'unico responsabile del contenuto del proprio Design.

12.2 Se il Design include un'immagine o qualsiasi altro elemento per il quale il partecipante non detiene i diritti, o viola in altro modo i diritti di terzi, il partecipante sarà ritenuto responsabile di qualsiasi reclamo, diffida, azione legale o procedimento promosso contro Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), le sue società affiliate e i loro amministratori, funzionari, dipendenti e agenti. Il partecipante si impegna a indennizzarli e a manlevarli da tutti i danni, le perdite, i costi e le spese che ne derivano, comprese le ragionevoli spese legali.

12.3 In tal caso, l'Organizzatore può rimuovere il Design, squalificare il partecipante e, se del caso, esigere la restituzione del Premio o del suo valore.

13. Utilizzo del nome

13.1 Partecipando, ogni partecipante accetta che l'Organizzatore pubblichi, nelle comunicazioni relative al Concorso, senza compenso e per il periodo indicato all'articolo 11.3, il proprio Design e il proprio nome di battesimo se selezionato come Finalista, e il proprio Design, nome di battesimo e paese se dichiarato vincitore.

14. Privacy

14.1 Leggi applicabili

I dati personali raccolti in relazione al Concorso sono trattati in conformità alle leggi applicabili in materia di protezione dei dati personali, in particolare la legge del Quebec sulla protezione delle informazioni personali nel settore privato (Act respecting the protection of personal information in the private sector) e, ove applicabile, la legge canadese Personal Information Protection and Electronic Documents Act (PIPEDA). Per i partecipanti e i votanti residenti nello Spazio economico europeo, nel Regno Unito o in Svizzera si applicano inoltre il Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR), il GDPR del Regno Unito (UK GDPR) e la Legge federale svizzera sulla protezione dei dati (LPD). I partecipanti possono inoltre beneficiare delle leggi in materia di protezione dei dati del proprio paese di residenza.

14.2 Chi è responsabile dei vostri dati personali?
L'organizzazione responsabile dei dati personali raccolti in relazione al Concorso è Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), che opera con il nome commerciale Next Move Games, 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Canada.

14.3 Quali dati personali vengono raccolti?

Dai partecipanti:

- nome, cognome, indirizzo e-mail, paese di residenza e data di nascita;
- il Design;
- il nome, l'indirizzo e-mail e la foto dell'account Google utilizzato per compilare il Modulo. Il campo di caricamento del Modulo richiede ai partecipanti di accedere con un account Google, e Google registra tali informazioni al momento dell'invio del Modulo.

Dal Vincitore selezionato, inoltre:

- una prova dell'identità e dell'età;
- per i residenti in Canada, la risposta alla domanda di abilità;
- il modulo di conferma e l'atto di cessione dei diritti d'autore, compresi nome, indirizzo postale e firma.

Dai votanti:

- il nome utente Instagram o Facebook e il voto (sondaggio, reazione o commento) espresso sulle Piattaforme.

I dati dei partecipanti sono raccolti tramite il Modulo o, per i partecipanti che partecipano via e-mail ai sensi dell'articolo 4.2, tramite l'e-mail che inviano.

14.4 Per quali finalità e su quale base giuridica?

- **Gestione del Concorso:** verificare i requisiti di partecipazione, gestire le partecipazioni, selezionare i Finalisti e il vincitore, organizzare la votazione e comunicare con i partecipanti.
- **Pubblicazione dei Design:** pubblicare i Design dei Finalisti e, se forniti, i loro nomi utente sulle Piattaforme.
- **Assegnazione del Premio:** verificare l'identità e l'età del Vincitore selezionato e perfezionare l'atto di cessione dei diritti d'autore.
- **Prevenzione delle frodi e tutela dei diritti:** garantire l'integrità della votazione ai sensi dell'articolo 8.

L'Organizzatore non utilizzerà i dati personali forniti a fini di marketing, a meno che il partecipante non vi acconsenta separatamente, e non venderà mai i vostri dati personali. L'Organizzatore non accetta consapevolmente partecipazioni di persone di età inferiore a 13 anni.

14.5 Chi ha accesso ai dati personali?

- il personale autorizzato dell'Organizzatore che ne ha bisogno per il Concorso, compresi i membri della Giuria;
- Google, che ospita il Modulo e conserva le partecipazioni;
- Meta Platforms, Inc., sulle cui Piattaforme vengono pubblicati o espressi i Design, i nomi utente e i voti. Meta tratta tali dati secondo i propri termini di utilizzo e la propria informativa sulla privacy;
- l'agenzia di viaggi scelta dall'Organizzatore, che può contattare l'Organizzatore per confermare l'identità del Vincitore selezionato.

I Design e i nomi utente pubblicati sulle Piattaforme sono visibili al pubblico.

14.6 I dati personali vengono comunicati al di fuori del Quebec?
I dati personali sono trattati dall'Organizzatore in Canada. Possono inoltre essere conservati da Google su server situati al di fuori del Quebec, anche negli Stati Uniti. Le informazioni pubblicate sulle Piattaforme sono accessibili in tutto il mondo. La Commissione europea ha riconosciuto che il Canada garantisce un livello di protezione adeguato per i dati personali trattati dalle organizzazioni soggette al PIPEDA.

14.7 Per quanto tempo vengono conservati i dati personali?

- Le partecipazioni dei partecipanti non selezionati come Finalisti sono cancellate entro tre (3) mesi dall'annuncio del vincitore.
- Le partecipazioni dei Finalisti sono cancellate entro tre (3) mesi dall'assegnazione del Premio.

- I Design e i nomi di battesimo pubblicati sulle Piattaforme restano accessibili finché gli account dell'Organizzatore sono attivi.
- La prova dell'identità e dell'età del Vincitore selezionato è cancellata una volta verificati i requisiti di partecipazione. Il modulo di conferma è conservato fino all'utilizzo del Premio, più il termine di prescrizione applicabile. L'atto di cessione dei diritti d'autore è conservato per la durata dei diritti, più il termine di prescrizione applicabile.
- L'Organizzatore non conserva i nomi utente dei votanti dopo la fine della votazione, salvo ove necessario per gestire una contestazione relativa a un voto annullato. Le informazioni espresse sulle Piattaforme sono conservate da Meta secondo le proprie politiche.

14.8 Quali sono i vostri diritti?
A seconda della legge loro applicabile, i partecipanti e i votanti hanno il diritto di accedere ai propri dati personali, di ottenerne la rettifica o la cancellazione, di revocare il proprio consenso, di opporsi al loro trattamento o di chiederne la limitazione, e di riceverli in un formato portabile.

Per esercitare tali diritti, possono contattare la persona responsabile della protezione dei dati personali all'indirizzo CA-DPO@asmodee.com.

I partecipanti che chiedono la cancellazione dei propri dati o revocano il proprio consenso prima dell'annuncio del vincitore si considera che abbiano ritirato la propria partecipazione.

I partecipanti e i votanti possono inoltre presentare un reclamo all'autorità competente: la Commission d'accès à l'information in Quebec, l'Office of the Privacy Commissioner of Canada nel resto del Canada, l'autorità di controllo del proprio paese di residenza nello Spazio economico europeo, l'Information Commissioner's Office nel Regno Unito, l'Incaricato federale della protezione dei dati e della trasparenza (IFPDT) in Svizzera, oppure l'autorità competente del proprio paese di residenza.

15. Social media

15.1 Il Concorso non è in alcun modo sponsorizzato, approvato o gestito da Meta Platforms, Inc., Instagram o Facebook, né è a essi associato. Ogni partecipante e ogni votante solleva completamente tali piattaforme da qualsiasi responsabilità relativa al Concorso. I Design, i nomi di battesimo e i voti pubblicati o espressi sulle Piattaforme sono trattati da Meta secondo i propri termini di utilizzo e la propria informativa sulla privacy. I partecipanti e i votanti devono rispettare i termini di utilizzo delle Piattaforme.

16. Limitazione di responsabilità

16.1 Nella misura consentita dalla legge applicabile, l'Organizzatore, le sue società affiliate, l'agenzia di viaggi e i loro amministratori, funzionari, dipendenti e agenti non sono responsabili di: a) guasti tecnici, problemi di rete o di server, interruzioni delle Piattaforme o altri problemi che impediscano o disturbino la partecipazione o la votazione; b) errori nel conteggio dei voti visualizzato dalle Piattaforme; oppure c) danni derivanti dalla partecipazione al Concorso o dall'accettazione o dall'utilizzo del Premio, anche durante il viaggio.

16.2 I vettori, gli hotel e gli altri fornitori di servizi di viaggio sono gli unici responsabili dei propri servizi. Eventuali ritardi, cancellazioni, modifiche o altri problemi a essi imputabili sono disciplinati dai rispettivi termini e condizioni.

16.3 L'Organizzatore non è responsabile del mancato adempimento dei propri obblighi dovuto a forza maggiore o a qualsiasi evento al di fuori del suo controllo, compresi scioperi, pandemie, catastrofi naturali, conflitti armati, restrizioni di viaggio o decisioni governative.

17. Modifica, sospensione o annullamento

17.1 L'Organizzatore può modificare il presente Regolamento ufficiale o le date del Concorso, oppure sospendere o annullare il Concorso, in tutto o in parte, in caso di frode, guasto tecnico, forza maggiore o qualsiasi altro evento che ne comprometta il corretto svolgimento o l'integrità. Qualsiasi modifica sarà pubblicata sul sito web di Next Move. In caso di annullamento del Concorso, l'Organizzatore potrà, ove possibile, assegnare il Premio secondo la procedura prevista tra le partecipazioni valide ricevute fino a quel momento.

18. Squalifica

18.1 L’Organizzatore può squalificare qualsiasi persona che violi il presente Regolamento ufficiale, fornisca informazioni false, partecipi o tenti di partecipare in modo fraudolento, manipoli o tenti di manipolare la votazione, o tenga un comportamento offensivo, molesto o minaccioso nei confronti di altri partecipanti, votanti o dipendenti dell’Organizzatore.

18.2 Qualsiasi tentativo di danneggiare il sito web di Next Move, le Piattaforme o il regolare svolgimento del Concorso può violare le leggi civili e penali. L’Organizzatore si riserva il diritto di esperire qualsiasi rimedio, compreso il risarcimento dei danni.

19. Legge applicabile e controversie

19.1 Il presente Regolamento ufficiale è disciplinato dalle leggi della Provincia del Quebec e dalle leggi federali del Canada ivi applicabili, fatte salve le disposizioni imperative della legge del paese di residenza del partecipante che gli garantiscano una tutela maggiore. Con la stessa riserva, i tribunali competenti della Provincia del Quebec hanno giurisdizione esclusiva su qualsiasi controversia relativa al Concorso.

20. Lingua

20.1 Il presente Regolamento ufficiale è disponibile in inglese, francese, tedesco, olandese, italiano, danese, norvegese, finlandese, svedese e giapponese. In caso di discordanza tra le versioni, prevale la versione inglese, tranne che per i residenti del Quebec (Canada), per i quali prevale la versione francese.

21. Disposizioni generali

21.1 Le decisioni dell’Organizzatore relative al Concorso sono definitive, fatte salve le leggi applicabili.

21.2 Se una disposizione del presente Regolamento ufficiale viene dichiarata invalida o inapplicabile da un tribunale competente, sarà considerata stralciata e le restanti disposizioni rimarranno in vigore.

21.3 Non sarà intrattenuta alcuna corrispondenza con i partecipanti, salvo con i Finalisti e il vincitore o in risposta a una domanda rivolta all’Organizzatore.

21.4 Il presente Regolamento ufficiale è disponibile gratuitamente sul sito web di Next Move all’indirizzo https://www.nextmove-games.com/en/azul/azul-create-your-own-tile/ e su richiesta all’indirizzo e-mail indicato all’articolo 1.3.

Versione del 2 novembre 2026