VIRALLISET SÄÄNNÖT

”Create Your Own Tile” -kilpailu

OSTOA EI EDELLYTETÄ. MITÄTÖN SIELLÄ, MISSÄ LAKI SEN KIELTÄÄ TAI SITÄ RAJOITTAA.

Tämä Kilpailu on taitokilpailu. Voittaja ratkaistaan tuomariston esivalinnalla ja sitä seuraavalla yleisöäänestyksellä, ei sattuman perusteella. Osallistumalla sitoudut noudattamaan näitä Virallisia sääntöjä.

1. Järjestäjä

1.1 ”Create Your Own Tile” -kilpailun (”Kilpailu”) järjestää Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), joka toimii nimellä Next Move Games ja jonka toimipaikka on osoitteessa 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Kanada (”Järjestäjä”).

1.2 Kilpailua hallinnoidaan Quebecista, Kanadasta. Meta Platforms, Inc. (Instagram, Facebook) tai mikään muu sosiaalisen median alusta ei sponsoroi, tue tai hallinnoi Kilpailua, eikä Kilpailu ole yhteydessä niihin (ks. kohta 15).

1.3 Kilpailua koskevat kysymykset voi lähettää osoitteeseen **communications@lab4games.com**.

2. Kilpailuaika

2.1 Osallistumisaika alkaa **9. marraskuuta 2026 klo 0.00.01** ja päättyy **23. marraskuuta 2026 klo 23.59.59** (”Osallistumisaika”).

2.2 Kaikki näissä Virallisissa säännöissä mainitut kellonajat ovat Eastern Standard Time -aikaa (EST, UTC−5) eli Montrealin (Quebec) aikaa. Kukin osallistuja vastaa itse näiden kellonaikojen muuntamisesta omalle aikavyöhykkeelleen. Kilpailun virallisena ajanottona toimii Järjestäjän palvelimen kello.

2.3 Seuraavien vaiheiden (esivalinta, yleisöäänestys ja voittajan julkistaminen) aikataulu esitetään kohdassa 7.

3. Osallistumisoikeus

3.1 Kilpailuun voi osallistua jokainen luonnollinen henkilö, joka osallistumishetkellä:

a) on täysi-ikäinen siinä maassa, provinssissa, osavaltiossa tai alueella, jossa hän asuu, ja on vähintään 18-vuotias; ja

b) asuu jossakin seuraavista maista: Kanada, Yhdysvallat, Saksa, Ranska, Belgia, Alankomaat, Itävalta, Sveitsi, Yhdistynyt kuningaskunta, Irlanti, Tanska, Norja, Suomi, Japani ja Uusi-Seelanti.

3.2 Seuraavat henkilöt eivät voi osallistua:

a) henkilöt, jotka asuvat maassa, alueella tai seudulla, johon kohdistuu Kanadan, Euroopan unionin tai Yhdistyneiden kansakuntien asettamia talous- tai kauppapakotteita, jotka estäisivät Järjestäjää myöntämästä palkintoa, mukaan lukien näiden Virallisten sääntöjen julkaisupäivänä Pohjois-Korea, Iran, Venäjä, Valko-Venäjä sekä Krim ja Ukrainan muut miehitetyt alueet;

b) henkilöt, jotka ovat Kanadan, Euroopan unionin tai Yhdistyneiden kansakuntien ylläpitämässä nimettyjen tai pakotteiden kohteena olevien henkilöiden luettelossa;

c) Järjestäjän, sen konserniyhtiöiden, Järjestäjän valitseman matkatoimiston sekä kaikkien Kilpailuun liittyviä palkintoja, materiaaleja tai palveluja toimittavien yritysten työntekijät, toimihenkilöt, johtajat, edustajat ja asiamiehet sekä Tuomariston jäsenet;

d) c-kohdassa tarkoitettujen henkilöiden lähiomaiset (puoliso, lapset, vanhemmat, veljet ja sisaret) sekä kaikki heidän kanssaan samassa taloudessa asuvat henkilöt.

3.3 Kukin osallistuja vastaa itse sen tarkistamisesta, että hänen osallistumisensa on sallittu hänen asuinpaikkansa lainsäädännön mukaan. Osallistuminen on mitätön siellä, missä laki sen kieltää tai sitä rajoittaa.

3.4 Järjestäjä voi milloin tahansa vaatia todistuksen henkilöllisyydestä, iästä ja asuinpaikasta. Jos osallistuja kieltäytyy toimittamasta todistusta tai ei pysty toimittamaan sitä, hänet hylätään.

4. Näin osallistut

4.1 Osallistuminen ei edellytä ostoa eikä maksua.

4.2 Osallistuakseen osallistujien on Osallistumisaikana:

a) luotava Azul-pelin maailmasta inspiroitunut alkuperäinen laattasuunnitelma (”Suunnitelma”);

b) täytettävä Next Moven verkkosivustolla osoitteessa https://forms.gle/NzLGYeGbK6UuvqMR9 julkaistu osallistumislomake (”Lomake”) ja annettava pyydetyt tiedot: etunimi, sukunimi, sähköpostiosoite, asuinmaa, syntymäaika ja halutessaan Suunnitelman nimi;

c) ladattava Suunnitelman tiedosto Lomakkeeseen kohdan 5 mukaisesti; ja

d) hyväksyttävä nämä Viralliset säännöt rastittamalla Lomakkeessa tätä varten oleva ruutu.

Osallistujat, joilla ei ole Google-tiliä, voivat sen sijaan lähettää b-kohdassa luetellut tiedot ja Suunnitelmansa tiedoston osoitteeseen communications@lab4games.com ja ilmoittaa sähköpostissaan hyväksyvänsä nämä Viralliset säännöt ja olevansa Suunnitelman ainoa tekijä.

4.3 Rajoitus: yksi (1) osallistuminen eli yksi (1) Suunnitelma henkilöä kohden koko Kilpailun aikana. Joukkueosallistumisia ei hyväksytä: kunkin Suunnitelman on oltava yhden henkilön tekemä. Jos henkilö lähettää useamman kuin yhden Suunnitelman, myös käyttämällä useita sähköpostiosoitteita tai henkilöllisyyksiä, kaikki hänen osallistumisensa voidaan mitätöidä. Lähetettyä osallistumista ei voi muuttaa eikä korvata.

4.4 Osallistumisen katsotaan saapuneen, kun Järjestäjä on vastaanottanut asianmukaisesti täytetyn Lomakkeen tai sähköpostin. Puutteelliset, epäselvät, myöhästyneet, vilpilliset tai sääntöjen vastaiset osallistumiset hylätään. Järjestäjä ei vastaa osallistumisista, jotka katoavat, viivästyvät tai jäävät saapumatta mistä tahansa syystä.

4.5 Jos osallistujan henkilöllisyydestä syntyy riita, osallistujana pidetään Lomakkeessa ilmoitetun sähköpostiosoitteen valtuutettua tilinhaltijaa.

5. Suunnitelmaa koskevat vaatimukset

5.1 Suunnitelman tekotapa: Suunnitelma voidaan:

a) tehdä käsin (esimerkiksi piirtää tai maalata paperille) ja sen jälkeen digitoida skannaamalla tai valokuvaamalla; tai

b) luoda digitaalisesti millä tahansa osallistujan valitsemalla piirto- tai suunnitteluohjelmalla tai -sovelluksella (esimerkiksi Adobe Photoshop, Adobe Illustrator tai Canva).

Vektoritiedostoa ei vaadita.

5.2 Tiedosto: Suunnitelma on lähetettävä yhtenä enintään 20 Mt:n JPEG-, PNG- tai PDF-tiedostona, jossa Suunnitelma näkyy neliön muotoisena laattana. Suositeltu tarkkuus on vähintään 2 000 × 2 000 pikseliä. Kuvan on oltava tarkka, hyvin valaistu ja oikein rajattu, jotta Suunnitelma voidaan arvioida ja julkaista.

5.3 Värit: Suunnitelma on toteutettava yhdellä (1) värillä pohjan (laatan) osalta ja toisella värillä kuvion osalta, osallistujan valinnan mukaan. Värin sävyvaihtelut, jotka johtuvat käytetystä tekniikasta tai digitoinnista (esimerkiksi muste- tai vesivärilaveeraus), ovat sallittuja.

5.4 Omaperäisyys: Suunnitelman on oltava osallistujan oma, yksin tekemä alkuperäinen luomus. Sen on koostuttava kokonaan osallistujan itse luomista elementeistä: ohjelmiston, sovelluksen tai verkkosivuston (mukaan lukien Canvan) tarjoamia malleja, kuvapankkikuvia, kuvituksia, kuvakkeita, kuvioita, tekstuureja tai muita kirjastoelementtejä ei saa käyttää, lukuun ottamatta yksinkertaisia geometrisia muotoja, kuten viivoja, ympyröitä ja neliöitä. Suunnitelma ei saa olla voittanut palkintoa toisessa kilpailussa, eikä siihen saa olla luovutettu oikeuksia tai myönnetty yksinoikeudellista lisenssiä kolmannen osapuolen hyväksi.

5.5 Tekoäly: Suunnitelmat, jotka on luotu kokonaan tai pääosin generatiivisen tekoälyn työkalulla (esimerkiksi tekstikehotteeseen perustuvalla kuvageneraattorilla, mukaan lukien suunnitteluohjelmistojen tekoälytoiminnot), eivät voi osallistua. Tavanomaisten piirto-, kuvitus- tai kuvankäsittelytyökalujen käyttö on sallittua.

5.6 Kielletty sisältö: Suunnitelma ei saa:

a) sisältää loukkaavaa, vihamielistä, syrjivää, kunniaa loukkaavaa, säädytöntä, väkivaltaista, seksuaalista tai muuten sopimatonta viestiä, symbolia tai kuvaa eikä loukata kenenkään henkilön tai ryhmän ihmisarvoa;

b) esittää, jäljentää tai tuoda mieleen tavaramerkkiä, logoa, toiminimeä tai merkkituotetta taikka hahmoa tai muuta kolmannelle osapuolelle kuuluvaa suojattua elementtiä;

c) sisältää kuvaa, valokuvaa, kuvitusta, fonttia, tekstuuria tai muuta teosta tai elementtiä, johon osallistujalla ei ole kaikkia näissä Virallisissa säännöissä tarkoitettuihin käyttötapoihin tarvittavia oikeuksia, mukaan lukien kohdassa 11.4 tarkoitettu luovutus;

d) esittää tunnistettavaa henkilöä ilman tämän suostumusta; tai

e) rikkoa sovellettavaa lakia tai määräystä.

5.7 Järjestäjä voi oman harkintansa mukaan missä tahansa Kilpailun vaiheessa, myös voittajan julkistamisen jälkeen, hylätä tai poistaa minkä tahansa Suunnitelman, joka ei sen näkemyksen mukaan täytä tämän kohdan vaatimuksia.

6. 24 Finalistin esivalinta

6.1 Osallistumisajan päätyttyä Järjestäjän nimeämistä Next Moven työntekijöistä koostuva tuomaristo (”Tuomaristo”) arvioi osallistumiskelpoiset Suunnitelmat ja valitsee niistä kaksikymmentäneljä (24) (”Finalistit”).

6.2 Tuomaristo arvioi kunkin Suunnitelman seuraavien kriteerien perusteella:

a) omaperäisyys ja luovuus (40 %);

b) esteettinen laatu ja tekninen toteutus (30 %);

c) sopivuus Azulin maailmaan ja selkeys pelilaattana (30 %).

6.3 Tuomariston päätökset ovat lopullisia, eikä niihin voi hakea muutosta. Jos osallistumiskelpoisia Suunnitelmia saapuu alle kaksikymmentäneljä (24), Tuomaristo voi valita vähemmän Finalisteja; turnauskaaviota mukautetaan tällöin esimerkiksi niin, että osa Finalisteista pääsee suoraan toiselle kierrokselle.

7. Yleisöäänestys: kaksintaisteluturnaus

7.1 Finalistit kohtaavat toisensa kaksintaisteluturnauksessa, joka järjestetään Next Moven virallisilla Instagram- ja Facebook-tileillä (”Alustat”). Suunniteltu aikataulu on seuraava:

Vaihe	Kulku	Suunnitellut päivämäärät (EST)
Esivalinta	Tuomaristo valitsee 24 Finalistia	24.11.–4.12.2026
Finalistien julkistaminen	24 Suunnitelman ja turnauskaavion julkaiseminen	7.12.2026
Kierros 1	12 kaksintaistelua: 24 → 12 Suunnitelmaa	8.12. klo 10.00 – 10.12.2026 klo 10.00
Kierros 2	6 kaksintaistelua: 12 → 6 Suunnitelmaa	11.12. klo 10.00 – 13.12.2026 klo 10.00
Kierros 3	3 kaksintaistelua: 6 → 3 Suunnitelmaa	14.12. klo 10.00 – 16.12.2026 klo 10.00
Finaali	Yksi äänestys kolmen jäljellä olevan Suunnitelman kesken	17.12. klo 10.00 – 20.12.2026 klo 23.59
Voittajan julkistaminen	Kohdan 10 mukaisesti	22.12.2026

7.2 Ensimmäisen kierroksen kaksintaistelut arvotaan Finalistien kesken. Seuraavat kierrokset noudattavat Finalistien julkistamisen yhteydessä julkaistua turnauskaaviota.

7.3 Jokainen kaksintaistelu julkaistaan kullakin Alustalla. Yleisö äänestää julkaisussa ilmoitetulla tavalla (esimerkiksi kyselyllä, reaktiolla tai kommentilla). Alustoilla annetut hyväksytyt äänet lasketaan yhteen, ja Suunnitelma, joka on saanut eniten hyväksyttyjä ääniä kaksintaistelun päättyessä, etenee seuraavalle kierrokselle. Finaalissa eniten hyväksyttyjä ääniä saanut Suunnitelma julistetaan voittajaksi kohdan 10 mukaisesti.

7.4 Tasatilanteessa Tuomaristo ratkaisee tuloksen kohdan 6.2 kriteerien perusteella.

7.5 Äänestys on avoin kaikille, eikä se oikeuta äänestäjiä mihinkään palkintoon. Järjestäjä voi muuttaa suunniteltuja päivämääriä; muutoksista ilmoitetaan Alustoilla ja Next Moven verkkosivustolla.

8. Äänestyksen luotettavuus

8.1 Kultakin tililtä sallitaan vain yksi (1) ääni kaksintaistelua kohden.

8.2 Seuraavat ovat kiellettyjä: äänten ostaminen sekä bottien, skriptien, useiden tai valetilien, äänten vaihtopalvelujen tai -ryhmien tai muiden automatisoitujen tai vilpillisten keinojen käyttäminen. Finalistit saavat kannustaa ystäviään, perhettään ja yhteisöään äänestämään reiluin keinoin.

8.3 Järjestäjä voi mitätöidä minkä tahansa äänen, jota se pitää pätemättömänä, ja hylätä Finalistin, joka on suoraan tai kolmannen osapuolen välityksellä käyttänyt kiellettyä menettelyä. Järjestäjä luottaa Alustojen toimittamiin tietoihin eikä vastaa niiden virheistä, käyttökatkoista tai muutoksista.

9. Palkinto

9.1 Palkintoja on vain yksi (1): matka Portugaliin, jonka enimmäisarvo on **3 000 € (euroa) veroineen** (”Palkinto”), ja johon sisältyvät:

a) meno-paluulento Järjestäjän nimeämän, mahdollisimman lähellä voittajan asuinpaikkaa sijaitsevan kansainvälisen lentoaseman ja Portugalin välillä;

b) hotellimajoitus Portugalissa; ja

c) sisäänpääsy Lissabonin kansalliseen kaakelimuseoon (Museu Nacional do Azulejo) kohdan 9.7 mukaisesti.

9.2 Palkinto varataan yksinomaan Järjestäjän valitseman matkatoimiston kautta. Järjestäjä ja matkatoimisto päättävät lennoista, hotellista, päivämääristä ja oleskelun pituudesta yhdessä voittajan kanssa saatavuuden mukaan ja Palkinnon enimmäisarvon rajoissa.

9.3 Lisäkustannukset: Jos valitun matkan kokonaiskustannukset ylittävät 3 000 €, voittajan on maksettava ylittävä osa suoraan matkatoimistolle ennen varausta. Jos kokonaiskustannukset ovat alle 3 000 €, erotusta ei makseta eikä hyvitetä voittajalle.

9.4 Määräaika: Matka on tehtävä viimeistään **31. joulukuuta 2027**. Palkinnon osa, jota ei ole käytetty tähän päivään mennessä, raukeaa ilman korvausta.

9.5 Kulut, jotka eivät sisälly Palkintoon: Voittaja vastaa kaikista kuluista, jotka eivät nimenomaisesti sisälly kohtaan 9.1, mukaan lukien matkat kodin ja lähtölentoaseman välillä, paikalliset kuljetukset, ateriat ja juomat, vakuutukset (matka-, sairaus- ja peruutusvakuutus), passi-, viisumi- tai matkustuslupamaksut, matkatavaramaksut, kunnalliset turistiverot, juomarahat ja henkilökohtaiset menot.

9.6 Matkustusasiakirjat: Voittaja vastaa yksin voimassa olevan passin sekä tarvittavien viisumien ja matkustuslupien hankkimisesta ja Portugalin ja Schengen-alueen maahantulovaatimusten täyttämisestä. Jos voittaja ei pysty hankkimaan näitä asiakirjoja tai täyttämään näitä vaatimuksia, hän menettää Palkinnon ilman korvausta.

9.7 Museon sulkeminen: Näiden Virallisten sääntöjen julkaisupäivänä kansallinen kaakelimuseo on tilapäisesti suljettu yleisöltä remontin vuoksi, eikä sen uudelleenavaamisen ajankohtaa ole ilmoitettu. Jos Museo ei ole avoinna yleisölle voittajan oleskelun aikana, Järjestäjä korvaa sisäänpääsyn Museoon Järjestäjän valitsemalla azulejo-laattoihin liittyvällä opastetulla kierroksella tai kulttuuriaktiviteetilla Lissabonissa, jonka arvo on sama tai suurempi.

9.8 Palkinto on otettava vastaan sellaisena kuin se myönnetään. Sitä ei voi siirtää, vaihtaa eikä lunastaa rahana, eikä sen rahallista vastinetta makseta. Jos Järjestäjä ei kuitenkaan pysty myöntämään Palkintoa kokonaan tai osittain syistä, jotka eivät ole sen vaikutettavissa, se voi korvata Palkinnon luonteeltaan vastaavalla ja arvoltaan yhtä suurella palkinnolla tai harkintansa mukaan Palkinnon enimmäisarvoa vastaavalla rahasummalla.

9.9 Voittaja vastaa yksin kaikista Palkintoon hänen asuinmaassaan sovellettavista veroista, maksuista ja veroilmoituksista.

9.10 Voittomahdollisuudet riippuvat saapuneiden osallistumiskelpoisten osallistumisten määrästä, Tuomariston arviosta ja yleisöäänestyksessä saatujen äänten määrästä.

10. Palkinnon myöntäminen ja lunastaminen

10.1 Osallistujaan, jonka Suunnitelma voittaa finaalin (”Valittu voittaja”), otetaan yhteyttä sähköpostitse Lomakkeessa ilmoitettuun osoitteeseen viiden (5) arkipäivän kuluessa finaalin päättymisestä.

10.2 Jotta Valittu voittaja voidaan julistaa voittajaksi, hänen on kymmenen (10) päivän kuluessa kyseisen sähköpostin lähettämisestä:

a) vastattava Järjestäjän sähköpostiin;

b) jos hän asuu Kanadassa, vastattava oikein ilman mekaanista, elektronista tai muuta apua matemaattiseen taitokysymykseen sähköpostitse, puhelimitse tai videoneuvottelun välityksellä Järjestäjän päättämällä tavalla;

c) toimitettava todistus henkilöllisyydestään ja iästään;

d) täytettävä, allekirjoitettava ja palautettava Järjestäjän hänelle lähettämä vahvistuslomake (lomake lähetetään vain Valitulle voittajalle), jolla hän vahvistaa osallistumisoikeutensa ja sen, että hän on noudattanut näitä Virallisia sääntöjä, hyväksyy Palkinnon ja vapauttaa Järjestäjän kaikesta Palkintoon liittyvästä vastuusta; ja

e) allekirjoitettava ja palautettava kohdassa 11.4 tarkoitettu tekijänoikeuksien luovutuskirja.

10.3 Jos Valittua voittajaa ei tavoiteta, hän ei täytä jotakin näistä ehdoista määräajassa, hän kieltäytyy Palkinnosta tai hänet todetaan osallistumiskelvottomaksi, hän menettää Palkinnon. Järjestäjä voi tällöin tarjota Palkintoa finaalissa toiseksi eniten ääniä saaneelle Finalistille ja sen jälkeen kolmannelle samoin ehdoin.

10.4 Järjestäjä ei vastaa sähköposteista, jotka eivät tule perille, esimerkiksi roskapostisuodattimen tai virheellisen osoitteen vuoksi.

11. Immateriaalioikeudet

11.1 Osallistujan vakuutukset: Lähettämällä Suunnitelman osallistuja vakuuttaa ja takaa, että hän on sen ainoa tekijä, että Suunnitelma on alkuperäinen, että hänellä on kaikki oikeudet, jotka tarvitaan tässä kohdassa tarkoitetun lisenssin ja tarvittaessa luovutuksen myöntämiseen, ja ettei Suunnitelma loukkaa kolmannen osapuolen oikeuksia, mukaan lukien tekijänoikeudet, tavaramerkkioikeudet, oikeudet omaan kuvaan tai yksityisyyden suoja.

11.2 Osallistujalle jäävät oikeudet: Kohdan 11.4 rajoituksin kukin osallistuja säilyttää Suunnitelmansa tekijänoikeuden.

11.3 Kaikkien osallistujien myöntämä lisenssi: Lähettämällä Suunnitelman kukin osallistuja myöntää Järjestäjälle, sen konserniyhtiöille ja niiden asiamiehille ei-yksinomaisen, maailmanlaajuisen, rojaltivapaan ja maksuttoman lisenssin kappaleiden valmistamiseen Suunnitelmasta sekä sen julkaisemiseen, lähettämiseen, välittämiseen yleisölle ja esittämiseen yhdessä osallistujan nimen kanssa missä tahansa välineessä (mukaan lukien verkkosivustot, sosiaalinen media, uutiskirjeet, lehdistötiedotteet, esitykset ja tapahtumat) sekä tarvittavien teknisten muutosten (rajaus, koon muuttaminen, taitto) tekemiseen **ainoastaan viestintätarkoituksiin**, jotka liittyvät Kilpailuun, Next Moveen ja Azul-peliin. Tämä lisenssi ei oikeuta Järjestäjää kaupallistamaan Suunnitelmaa, esimerkiksi painamaan sitä myytävään tuotteeseen. Lisenssi myönnetään Kilpailun ajaksi ja viiden (5) vuoden ajaksi voittajan julkistamisesta; tänä aikana julkaistu sisältö voi pysyä saatavilla arkistoissa (esimerkiksi aiemmat sosiaalisen median julkaisut) lisenssin päättymisen jälkeen.

11.4 Voittajan oikeuksien luovutus: Palkintoa vastaan voittaja luovuttaa Järjestäjälle yksinomaisesti ja peruuttamattomasti, maailmanlaajuisesti ja koko lain mukaisen suoja-ajan ajaksi kaikki immateriaalioikeutensa, mukaan lukien kaikki tekijänoikeudet, voittaneeseen Suunnitelmaan ja kaikkiin Järjestäjälle toimitettuihin sen versioihin, luonnoksiin tai siitä johdettuihin teoksiin. Järjestäjästä tulee niiden ainoa omistaja, ja se voi muun muassa valmistaa niistä kappaleita, muunnella, muokata ja julkaista niitä, sisällyttää niitä tuotteisiin (mukaan lukien pelit, laatat, tarvikkeet ja oheistuotteet), myydä, markkinoida ja lisensoida niitä sekä luovuttaa niitä kolmansille osapuolille missä tahansa nyt tunnetussa tai myöhemmin kehitettävässä välineessä ilman muuta vastiketta kuin Palkinto.

Luovutus tulee voimaan, kun kohdan 10.2 e-alakohdassa tarkoitettu kirjallinen luovutuskirja allekirjoitetaan. Voittaja sitoutuu allekirjoittamaan kaikki muut asiakirjat, jotka ovat kohtuudella tarpeen tämän luovutuksen vahvistamiseksi tai rekisteröimiseksi. Luovutuksen jälkeen voittaja saa esittää Suunnitelman henkilökohtaisessa portfoliossaan ei-kaupallisiin tarkoituksiin ja mainita, että se kuuluu Järjestäjälle.

11.5 Moraaliset oikeudet: Siltä osin kuin sovellettava laki sen sallii, voittaja luopuu moraalisten oikeuksiensa käyttämisestä voittaneeseen Suunnitelmaan, mukaan lukien oikeus teoksen koskemattomuuteen ja oikeus tulla mainituksi sen tekijänä; Järjestäjä voi kuitenkin mainita voittajan nimen olematta siihen velvollinen. Kukin osallistuja hyväksyy kohdassa 11.3 tarkoitetut tekniset muutokset. Jos moraalisista oikeuksista ei voida luopua, osallistuja hyväksyy, etteivät näissä Virallisissa säännöissä tarkoitetut käyttötavat loukkaa niitä.

11.6 Tavaramerkit: Azul, Next Move ja Azul-pelin elementit ovat Järjestäjän tai sen lisenssinantajien tavaramerkkejä tai suojattuja elementtejä. Kilpailuun osallistuminen ei anna oikeutta käyttää niitä. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ja Canva ovat omistajiensa tavaramerkkejä, eivätkä omistajat ole yhteydessä Kilpailuun.

11.7 Samankaltaiset luomukset: Järjestäjä vastaanottaa ja kehittää paljon ideoita ja luomuksia. Osallistuja hyväksyy, että Järjestäjä on voinut luoda tai voi luoda itsenäisesti osallistujan suunnitelman kaltaisia suunnitelmia ja ettei osallistujalle makseta tämän perusteella korvausta.

12. Osallistujan vastuu ja vastuuvapautus

12.1 Kukin osallistuja vastaa yksin Suunnitelmansa sisällöstä.

12.2 Jos Suunnitelma sisältää kuvan tai muun elementin, johon osallistujalla ei ole oikeuksia, tai se muuten loukkaa kolmannen osapuolen oikeuksia, osallistuja on vastuussa kaikista vaatimuksista, vaatimuskirjeistä, kanteista tai menettelyistä, jotka kohdistetaan Plan B Games Inc.:iin (Jeux Plan B inc.), sen konserniyhtiöihin ja niiden johtajiin, toimihenkilöihin, työntekijöihin ja asiamiehiin. Osallistuja sitoutuu korvaamaan heille kaikki tästä aiheutuvat vahingot, menetykset, kulut ja kustannukset, mukaan lukien kohtuulliset asianajokulut, ja pitämään heidät vapaina niistä.

12.3 Tällaisessa tapauksessa Järjestäjä voi poistaa Suunnitelman, hylätä osallistujan ja tarvittaessa vaatia Palkinnon tai sen arvon palauttamista.

13. Nimen käyttö

13.1 Osallistumalla kukin osallistuja hyväksyy, että Järjestäjä voi julkaista Kilpailuun liittyvässä viestinnässä ilman korvausta ja kohdassa 11.3 määritellyn ajan hänen Suunnitelmansa ja etunimensä, jos hänet valitaan Finalistiksi, sekä hänen Suunnitelmansa, etunimensä ja asuinmaansa, jos hänet julistetaan voittajaksi.

14. Tietosuoja

14.1 Sovellettavat lait
Kilpailun yhteydessä kerättyjä henkilötietoja käsitellään sovellettavan tietosuojalainsäädännön mukaisesti, erityisesti Quebecin yksityisen sektorin henkilötietojen suojaa koskevan lain (Act respecting the protection of personal information in the private sector) ja tarvittaessa Kanadan Personal Information Protection and Electronic Documents Act -lain (PIPEDA) mukaisesti. Euroopan talousalueella, Yhdistyneessä kuningaskunnassa tai Sveitsissä asuviin osallistujiin ja äänestäjiin sovelletaan lisäksi yleistä tietosuoja-asetusta (GDPR), Yhdistyneen kuningaskunnan tietosuoja-asetusta (UK GDPR) ja Sveitsin liittovaltion tietosuojalakia. Osallistujat voivat myös vedota asuinmaansa tietosuojalainsäädäntöön.

14.2 Kuka vastaa henkilötiedoistasi?
Kilpailun yhteydessä kerätyistä henkilötiedoista vastaava organisaatio on Plan B Games Inc. (Jeux Plan B inc.), joka toimii nimellä Next Move Games, 4001 F.-X.-Tessier Street, Suite 100, Vaudreuil-Dorion, Quebec J7V 5V5, Kanada.

14.3 Mitä henkilötietoja kerätään?

Osallistujilta:

- etunimi, sukunimi, sähköpostiosoite, asuinmaa ja syntymäaika;
- Suunnitelma;

- Lomakkeen täyttämiseen käytetyn Google-tilin nimi, sähköpostiosoite ja kuva. Lomakkeen latauskenttä edellyttää, että osallistujat kirjautuvat Google-tilillä, ja Google tallentaa nämä tiedot, kun Lomake lähetetään.

Valitulta voittajalta lisäksi:

- todistus henkilöllisyydestä ja iästä;
- Kanadassa asuvilta vastaus taitokysymykseen;
- vahvistuslomake ja tekijänoikeuksien luovutuskirja, mukaan lukien nimi, postiosoite ja allekirjoitus.

Äänestäjiltä:

- Instagram- tai Facebook-käyttäjänimi ja Alustoilla annettu ääni (kysely, reaktio tai kommentti).

Osallistujien tiedot kerätään Lomakkeen kautta tai, jos osallistuja osallistuu sähköpostitse kohdan 4.2 mukaisesti, hänen lähettämänsä sähköpostin kautta.

14.4 Mihin tarkoituksiin ja millä oikeusperusteella?

- **Kilpailun hallinnointi:** osallistumisoikeuden tarkistaminen, osallistumisten käsittely, Finalistien ja voittajan valinta, äänestyksen järjestäminen ja viestintä osallistujien kanssa.
- **Suunnitelmien julkaiseminen:** Finalistien Suunnitelmien ja, jos ne on annettu, heidän käyttäjänimiensä julkaiseminen Alustoilla.
- **Palkinnon myöntäminen:** Valitun voittajan henkilöllisyyden ja iän tarkistaminen sekä tekijänoikeuksien luovutuskirjan laatiminen.
- **Väärinkäytösten estäminen ja oikeuksien puolustaminen:** äänestyksen luotettavuuden varmistaminen kohdan 8 mukaisesti.

Järjestäjä ei käytä antamiasi henkilötietoja markkinointitarkoituksiin, ellei osallistuja ole erikseen antanut siihen suostumustaan, eikä se koskaan myy henkilötietojasi. Järjestäjä ei tietoisesti hyväksy alle 13-vuotiaiden osallistumisia.

14.5 Kenellä on pääsy henkilötietoihin?

- Järjestäjän valtuutetulla henkilöstöllä, joka tarvitsee niitä Kilpailua varten, mukaan lukien Tuomariston jäsenet;
- Googlella, joka ylläpitää Lomaketta ja säilyttää osallistumiset;
- Meta Platforms, Inc.:llä, jonka Alustoilla Suunnitelmat, käyttäjänimet ja äänet julkaistaan tai annetaan. Meta käsittelee näitä tietoja omien käyttöehtojensa ja oman tietosuojakäytäntönsä mukaisesti;
- Järjestäjän valitsemalla matkatoimistolla, joka voi ottaa yhteyttä Järjestäjään vahvistaakseen Valitun voittajan henkilöllisyyden.

Alustoilla julkaistut Suunnitelmat ja käyttäjänimet ovat yleisön nähtävillä.

14.6 Luovutetaanko henkilötietoja Quebecin ulkopuolelle?
Järjestäjä käsittelee henkilötietoja Kanadassa. Google voi myös säilyttää niitä Quebecin ulkopuolella sijaitsevilla palvelimilla, myös Yhdysvalloissa. Alustoilla julkaistut tiedot ovat saatavilla kaikkialla maailmassa. Euroopan komissio on todennut, että Kanada tarjoaa riittävän tietosuojan tason PIPEDA-lain soveltamisalaan kuuluvien organisaatioiden käsittelemille henkilötiedoille.

14.7 Kuinka kauan henkilötietoja säilytetään?

- Niiden osallistujien osallistumiset, joita ei valita Finalisteiksi, poistetaan kolmen (3) kuukauden kuluessa voittajan julkistamisesta.
- Finalistien osallistumiset poistetaan kolmen (3) kuukauden kuluessa Palkinnon myöntämisestä.
- Alustoilla julkaistut Suunnitelmat ja etunimet pysyvät saatavilla niin kauan kuin Järjestäjän tilit ovat aktiivisia.
- Valitun voittajan henkilöllisyys- ja ikätodistus poistetaan, kun osallistumisoikeus on tarkistettu. Vahvistuslomaketta säilytetään siihen asti, kunnes Palkinto on käytetty, sekä sen lisäksi sovellettavan vanhentumisajan. Tekijänoikeuksien luovutuskirjaa säilytetään oikeuksien voimassaolon ajan sekä sen lisäksi sovellettavan vanhentumisajan.
- Järjestäjä ei säilytä äänestäjien käyttäjänimiä äänestyksen päättymisen jälkeen, paitsi jos se on tarpeen mitätöityä ääntä koskevan riidan käsittelemiseksi. Alustoilla annettuja tietoja säilyttää Meta omien käytäntöjensä mukaisesti.

14.8 Mitkä ovat oikeutesi?
Heihin sovellettavasta laista riippuen osallistujilla ja äänestäjillä on oikeus saada pääsy henkilötietoihinsa, oikeus vaatia niiden oikaisemista tai poistamista, oikeus peruuttaa suostumuksensa, oikeus vastustaa niiden käsittelyä tai pyytää käsittelyn rajoittamista sekä oikeus saada tiedot siirrettävässä muodossa.

Näitä oikeuksia voi käyttää ottamalla yhteyttä henkilötietojen suojasta vastaavaan henkilöön osoitteessa CA-DPO@asmodee.com.

Osallistujien, jotka pyytävät tietojensa poistamista tai peruuttavat suostumuksensa ennen voittajan julkistamista, katsotaan peruuttaneen osallistumisensa.

Osallistujat ja äänestäjät voivat myös tehdä valituksen toimivaltaiselle viranomaiselle: Quebecissa Commission d'accès à l'information, muualla Kanadassa Office of the Privacy Commissioner of Canada, Euroopan talousalueella asuinmaansa valvontaviranomainen, Yhdistyneessä kuningaskunnassa Information Commissioner's Office, Sveitsissä liittovaltion tietosuoja- ja julkisuusvaltuutettu (FDPIC) tai asuinmaansa toimivaltainen viranomainen.

15. Sosiaalinen media

15.1 Meta Platforms, Inc., Instagram tai Facebook ei millään tavoin sponsoroi, tue tai hallinnoi Kilpailua, eikä Kilpailu ole yhteydessä niihin. Kukin osallistuja ja äänestäjä vapauttaa nämä alustat täysin kaikesta Kilpailuun liittyvästä vastuusta. Meta käsittelee Alustoilla julkaistuja tai annettuja Suunnitelmia, etunimiä ja ääniä omien käyttöehtojensa ja oman tietosuojakäytäntönsä mukaisesti. Osallistujien ja äänestäjien on noudatettava Alustojen käyttöehtoja.

16. Vastuunrajoitus

16.1 Siltä osin kuin sovellettava laki sen sallii, Järjestäjä, sen konserniyhtiöt, matkatoimisto ja niiden johtajat, toimihenkilöt, työntekijät ja asiamiehet eivät vastaa: a) teknisistä vioista, verkko- tai palvelinongelmista, Alustojen käyttökatkoista tai muista ongelmista, jotka estävät tai häiritsevät osallistumista tai äänestämistä; b) Alustojen näyttämän äänten laskennan virheistä; tai c) vahingoista, jotka aiheutuvat Kilpailuun osallistumisesta tai Palkinnon vastaanottamisesta tai käyttämisestä, myös matkan aikana.

16.2 Kuljetusyhtiöt, hotellit ja muut matkapalvelujen tarjoajat vastaavat yksin palveluistaan. Niistä johtuviin viivästyksiin, peruutuksiin, muutoksiin tai muihin ongelmiin sovelletaan niiden omia ehtoja.

16.3 Järjestäjä ei vastaa velvoitteidensa täyttämättä jäämisestä, joka johtuu ylivoimaisesta esteestä tai muusta sen vaikutusmahdollisuuksien ulkopuolella olevasta tapahtumasta, kuten lakosta, pandemiasta, luonnonkatastrofista, aseellisesta selkkauksesta, matkustusrajoituksesta tai viranomaisen päätöksestä.

17. Muuttaminen, keskeyttäminen tai peruuttaminen

17.1 Järjestäjä voi muuttaa näitä Virallisia sääntöjä tai Kilpailun päivämääriä taikka keskeyttää tai peruuttaa Kilpailun kokonaan tai osittain, jos vilppi, tekninen vika, ylivoimainen este tai muu tapahtuma vaarantaa Kilpailun asianmukaisen kulun tai luotettavuuden. Muutoksista ilmoitetaan Next Moven verkkosivustolla. Jos Kilpailu peruutetaan, Järjestäjä voi mahdollisuuksien mukaan myöntää Palkinnon suunnitellun menettelyn mukaisesti siihen mennessä saapuneiden hyväksyttyjen osallistumisten kesken.

18. Hylkääminen

18.1 Järjestäjä voi hylätä henkilön, joka rikkoo näitä Virallisia sääntöjä, antaa vääriä tietoja, osallistuu tai yrittää osallistua vilpillisesti, manipuloi tai yrittää manipuloida äänestystä tai käyttäytyy loukkaavasti, häiritsevästi tai uhkaavasti muita osallistujia, äänestäjiä tai Järjestäjän työntekijöitä kohtaan.

18.2 Kaikki yritykset vahingoittaa Next Moven verkkosivustoa, Alustoja tai Kilpailun asianmukaista kulkua voivat rikkoa siviili- ja rikoslainsäädäntöä. Järjestäjä pidättää oikeuden käyttää kaikkia oikeussuojakeinoja, mukaan lukien vahingonkorvaus.

19. Sovellettava laki ja riidat

19.1 Näihin Virallisiin sääntöihin sovelletaan Quebecin provinssin lakeja ja siellä sovellettavia Kanadan liittovaltion lakeja, jollei osallistujan asuinmaan lain pakottavista säännöksistä, jotka antavat hänelle paremman suojan, muuta johdu. Samalla varauksella Quebecin provinssin toimivaltaisilla tuomioistuimilla on yksinomainen toimivalta kaikissa Kilpailuun liittyvissä riidoissa.

20. Kieli

20.1 Nämä Viralliset säännöt ovat saatavilla englanniksi, ranskaksi, saksaksi, hollanniksi, italiaksi, tanskaksi, norjaksi, suomeksi, ruotsiksi ja japaniksi. Jos kieliversioiden välillä on ristiriitoja, englanninkielinen versio on ensisijainen, paitsi Quebecissa (Kanada) asuvien osalta, joihin sovelletaan ensisijaisesti ranskankielistä versiota.

21. Yleiset määräykset

21.1 Järjestäjän Kilpailua koskevat päätökset ovat lopullisia sovellettavan lain rajoissa.

21.2 Jos toimivaltainen tuomioistuin toteaa jonkin näiden Virallisten sääntöjen määräyksen pätemättömäksi tai täytäntöönpanokelvottomaksi, sen katsotaan erotetun säännöistä, ja muut määräykset pysyvät voimassa.

21.3 Osallistujien kanssa ei käydä kirjeenvaihtoa, paitsi Finalistien ja voittajan kanssa tai vastauksena Järjestäjälle osoitettuun kysymykseen.

21.4 Nämä Viralliset säännöt ovat maksutta saatavilla Next Moven verkkosivustolla osoitteessa https://www.nextmove-games.com/en/azul/azul-create-your-own-tile/ sekä pyynnöstä kohdassa 1.3 mainitusta sähköpostiosoitteesta.

Versio 2.11.2026