

REGELN FÜR DAS SPIEL UND DAS DAMIT VERBUNDENE PREISAUSSCHREIBEN

Kampagne "INNOVATION ZUSAMMEN MIT SCHMIDT"

Fassung vom 03. Oktober 2018

1. VERANSTALTER UND GEGENSTAND

Die Gesellschaft **SCHMIDT GROUPE**, vereinfachte Aktiengesellschaft mit einem Kapital von 3 000 000 Euro, eingetragen im Handelsregister von COLMAR unter der Nummer 326 784 709, mit Sitz an der Adresse 5 rue Clémenceau 68660 LIEPVRE in Frankreich (im weiteren die "Marke" im Sinne der Definition dieses Begriffs in den Allgemeinen Nutzungsbedingungen oder "Veranstalter") organisiert vom **4. Oktober 2018** (französische Zeit) bis einschließlich **18. November 2018** (französische Zeit) eine Kampagne (wie in den Allgemeinen Nutzungsbedingungen definiert) und ein damit verbundenes Preisausschreiben (im weiteren das "Spiel") auf der Internetseite <https://www.fanvoice.com/schmidt/france> (im weiteren die "Internetseite").

2. TEILNEHMER

Die Kampagne und das Spiel stehen folgenden Personen offen:

- allen volljährigen natürlichen Personen mit Interesse an Innovationen, die privat und ohne kommerzielle Ziele daran teilnehmen wollen, in Kontinentalfrankreich (einschließlich Korsika ohne Monaco und Andorra) wohnhaft sind, unter Ausschluss des Personals des Veranstalters, seiner Gesellschafter, Unternehmensvertreter und Mitarbeiter sowie deren Familien einschließlich unverheirateter Lebenspartner(innen) und allgemein aller Gesellschaften, die direkt oder indirekt an der Verwirklichung des Spiels mitgearbeitet haben.

Pro Haushalt (gleicher Name, gleiche Postadresse) wird gegebenenfalls ein Gewinn für die Gesamtlaufzeit des Spiels vergeben.

3. TEILNAHME

Die Teilnahme an der Kampagne und am Spiel erfolgt ausschließlich online auf der Internetseite. Eine Teilnahme auf anderem Wege ist ausgeschlossen und wird vom Veranstalter nicht berücksichtigt.

Jede Person, die teilnehmen möchte, muss:

- 1) sich unter der Adresse <https://www.fanvoice.com/schmidt/france> einloggen,
- 2) ein Konto auf der Internetseite erstellen und die Allgemeinen Nutzungsbedingungen, die vorliegenden Spielregeln und die Charta zu personenbezogenen Daten der Internetseite annehmen,
- 3) in die Rubrik "Teilnehmen" wechseln und den Titel der Kampagne wählen und - sofern der Teilnehmer die in den vorliegenden Regeln angegebenen Bedingungen erfüllt-, seine Teilnahme durch Annahme der vorliegenden Spielregeln bestätigen,
- 4) Ideen vorschlagen, Ideen anderer Teilnehmer kommentieren und "Likes" (was "mögen" bedeutet) dafür vergeben sowie auf die Umfragen antworten, um Bonuspunkte (gemäß der Definition in den Allgemeinen Nutzungsbedingungen) zu sammeln.

Ein zur Kampagne (im Sinne der Definition der Allgemeinen Nutzungsbedingungen)

angemeldeter Nutzer kann mehrfach während der Gesamtlauzeit der Kampagne und des Spiels teilnehmen, indem er Ideen vorschlägt und Ideen anderer Teilnehmer kommentiert und "Likes" dafür vergibt bzw. auf Nachrichten antwortet. Jede Teilnahme, die auf der Internetseite als solche bezeichnet wird, verschafft dem Teilnehmer Bonuspunkte.

Jeder Teilnehmer spielt persönlich mit und verzichtet infolgedessen auf jede direkte oder indirekte Abfrageart oder automatisierten Abruf von der Internetseite. Jeder Teilnehmer führt das auf der Internetseite angegebene Verfahren durch, um seine Teilnahme zu bestätigen.

Der Nutzer ist alleinverantwortlich und erkennt an, der Herausgeber der Inhalte aller Art zu sein, die er in den Rubriken der Internetseite hinterlegt.

Diesbezüglich dürfen die Inhalte, die in allen Rubriken hinterlegt werden, geltenden gesetzlichen Bestimmungen und/oder Verordnungen sowie den Bestimmungen der Allgemeinen Nutzungsbedingungen nicht widersprechen.

Des weiteren dürfen sie Rechte Dritter nicht verletzen noch das Image der Serviceleistung, der Marke oder ihrer Partnerunternehmen beeinträchtigen können.

Unbeschadet der in den Allgemeinen Nutzungsbedingungen festgelegten Auflagen verpflichtet sich der Nutzer insbesondere, dass keinerlei des von ihm auf der Internetseite anlässlich der Kampagne oder des Spiels online veröffentlichten Inhalts unabhängig seiner Art (Pseudonym, Nachricht, Datei, Stellungnahme, Kommentar, Visual, Ton, Video, Hypertextlink etc.) Internetseiten enthält oder auf sie weiterleitet, die folgende Bestandteile enthalten:

- pornografische, pädophile, gewalttätige, obszöne oder andere Inhalte, die die Würde des Menschen schwer verletzen,
- Inhalte, die die Eigentumsrechte anderer Personen verletzen, wie Texte, Bilder, Handelsgeheimnisse, interne oder vertrauliche Informationen, wobei diese Aufzählung keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt,
- Inhalte zur Verkaufsförderung einer Ware oder einer Dienstleistung,
- nicht angeforderte Nachrichten mit Werbeinhalten (Spam),
- Inhalte, die als Anstiftung zu folgenden Handlungen verstanden werden oder eine solche bilden: Durchführung von strafbaren Handlungen oder Delikten, Diskriminierung, Hass oder Gewalt aufgrund der Rasse, der Ethnie oder der Nation, Verherrlichung des Nationalsozialismus, Bestreiten der Existenz von Verbrechen gegen die Menschlichkeit, Verletzung der Justizgewalt, Diffamierungen, Beleidigungen, Verunglimpfungen, Verletzungen der Privatsphäre oder auch Handlungen, die Minderjährige in Gefahr bringen, Inhalte zum Zweck der Ausstellung von verbotenen Gegenständen oder Werken, Nachrichten mit verleumderischen, ausfälligen, beleidigenden, gewalttätigen oder den geltenden Gesetzen widersprechenden Inhalten, Nachrichten zum Tabak- und Alkoholkonsum, Inhalte mit privaten Kontaktdaten und Informationen, die eine genaue geografische Ortung ermöglichen (Telefonnummer, Adresse etc.), Nachrichten, die zum Konsum verbotener Substanzen oder zur Selbsttötung anstiften, Nachrichten, die es Dritten ermöglichen, sich direkt oder indirekt Software-Raubkopien, Software-Seriennummern von Software, die unerlaubten Zugriff und Eindringen in die Informations- und Telekommunikationssysteme, Viren und andere logischen Bomben und generell alle Tools oder Softwareprodukte, Nachrichten zu beschaffen, mit denen die Rechte von anderen Personen und die Sicherheit von Personen und Gütern durch Verstoß gegen den Privatcharakter schriftlichen Korrespondenzaustauschs beeinträchtigt werden können, wobei diese Aufzählung keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt,
- negative oder diskriminierende Konnotationen (beispielsweise ein Pseudonym Anti-"X"), politischen, religiösen, faschistischen, fremdenfeindlichen, rassistischen,

- sektiererischen oder sektenähnlichen Charakters, Beleidigungen, Bedrohungen oder Werbeinhalte,
- unhöfliche oder mit zu vielen Großbuchstaben versehene Beiträge, da das Schreiben in Großbuchstaben im Rahmen eines Chats oder eines Diskussionsforums als "Schreien" verstanden wird.

Der Nutzer verpflichtet sich, seinen Beitrag zum Dienst in loyaler und ehrlicher Form zu leisten:

- die vorgeschlagenen Ideen müssen in Verbindung zur Thematik des gemeinsam zu entwickelnden Projektes (zur Diskussion gestellte Themen, Tests, Umfrageaufrufe etc.) stehen. Der Nutzer kann so viele Vorschläge machen, wie er will, solange diese in den Projektrahmen passen.
- Die Hinweise müssen einen Zusatznutzen für den Dienst bieten: einen Ansatz geben oder vervollständigen, Erläuterungen hinzufügen oder eine Perspektive entwickeln.
- "Likes" ermöglichen es den Nutzern mitzuteilen, dass sie eine Idee besonders schätzen.

Insbesondere als missbräuchlich werden angesehen:

- Beiträge in Form von „Kopien von Ideen oder Hinweisen“, wenn Nutzer bestehenden Inhalt von der Seite der Kampagne kopieren, Inhalt, der vom Nutzer selbst oder anderen Nutzern gepostet wird.
- Jeder Hinweis oder jede Idee außerhalb der oben angegebenen Fälle, insbesondere wenn dieser Beitrag an die Stelle der Nutzung der Like-Funktion tritt.
- Systematische Verwendung der Like-Funktion (beispielsweise ohne Unterschied alle Ideen einer Kampagne zu liken).

Der Organisator vergewissert sich, dass sich der Inhalt auf das Thema der in der Rubrik oder in dem Teil der Rubrik, auf den er sich bezieht, behandelten Debatte bezieht, und dass er den Allgemeinen Nutzungsbedingungen und den vorliegenden Regeln entspricht.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Beiträge aller Art nachträglich zu moderieren, ebenso in Ausnahmefällen Nachrichten und Pseudonyme vor und während ihrer Online-Veröffentlichung, damit sie den vorliegenden Regeln entsprechen.

Der Veranstalter kann so gesamte Inhalte oder Teile davon, die nicht zum Thema gehören und/oder den vorliegenden Regeln widersprechen, zurückziehen oder unleserlich machen.

Darüber hinaus behält sich der Veranstalter im präzisen Fall, dass der Nutzer die Beitragsregeln nicht einhält, das Recht vor, ihn bei Bedarf durch persönliche Nachricht darüber in Kenntnis zu setzen, seine Hinweise und/oder Ideen sowie die dazugehörigen Bonuspunkte und/oder Belohnungen zu löschen/stornieren.

Der Verstoß kann zur Schließung seines Nutzeraccounts ohne Entschädigung im Rahmen des Artikels 8 der vorliegenden Spielregeln führen.

Der teilnehmende Nutzer bestätigt, dass seine an den Veranstalter gesendeten Kontaktdaten exakt sind. Die Teilnehmer werden darüber informiert, dass die Informationen, um die sie beim Spiel gebeten werden, zur Berücksichtigung ihrer Teilnahme und zur Vergabe der Gewinne erforderlich sind. Die Teilnehmer werden infolgedessen gebeten, sich zu vergewissern, dass diese Informationen gültig sind. Jede falsche oder irrtümliche und/oder unvollständige Angabe führt automatisch zur Stornierung der Teilnahme und der Gewinne.

4. SPIELGEWINNE

Zum Ende des Spiels erfolgt am **26. November 2018** eine Verlosung. Dieser Termin kann vorgezogen werden, wenn der Bonuspunkt-Level vor diesem Termin mit einer ausreichenden Anzahl an Teilnehmern erreicht wird, die diesen Level erfüllt haben.

Die Vergabe der Preise erfolgt durch Verlosung unter den Teilnehmern, die nach Abschluss des Spieles und für jeden Gewinn den auf der Internetseite angegebenen Bonuspunkt-Level erfüllt haben (d. h. **1000** Bonuspunkte für den 1. Preis, **600** Punkte für den 2. Preis und **400** Punkte für den 3. Preis). Das Raster der Bonuspunkte des Spieles wird auf der Internetseite ausführlich dargestellt.

Die Preise werden wie folgt verteilt:

- 1. Preis: 1 SMEG-Küchenmaschine, rot, im Wert von 450 €: Auslosung eines Gewinners

- 2. Preis 4 SMEG-Mixer, rot, im Wert von 200 €: Auslosung von vier Gewinnern

- 3. Preis: 5 SMEG-Toaster, rot, im Wert von 150 €: Auslosung von fünf Gewinnern

- 4. Preis: 5 SMEG-Wasserkocher, rot, im Wert von 150 €: Auslosung von fünf Gewinnern

Der angebotene Gewinn ist streng personengebunden und kann somit nicht an jemand anderen abgetreten werden.

Sollte der Gewinner unabhängig von den Gründen die gewonnene Zuwendung nicht ganz oder in Teilen zu den in den vorliegenden Regeln beschriebenen Bedingungen nutzen wollen oder können, verliert er den kompletten Anspruch auf den besagten Gewinn und kann keine Entschädigung oder Gegenleistung dafür geltend machen. Der Gewinn wird dem Spiel nicht wieder zugeführt und der Veranstalter kann frei darüber verfügen, ebenso im Falle, dass kein Gewinner für den Gewinn vorhanden ist.

Die Gewinne können nicht Gegenstand einer finanziellen Gegenleistung, eines Austauschs, einer Rücknahme oder eines Umtauschs aus welchem Grund auch immer sein.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, den Gewinn durch einen Gewinn gleichen Wertes zu ersetzen, wenn es die Umstände erfordern.

5. GEWINNVERGABE

Die Gewinner werden per E-Mail über ihren Gewinn informiert. Mit gleicher E-Mail werden sie um ihre komplette postalische Adresse des Wohnortes zum Zweck der Zustellung ihres Gewinns gebeten. Um in den Genuss ihres Gewinns zu kommen, müssen die Gewinner verbindlich innerhalb von 7 (sieben) Arbeitstagen per E-Mail auf diese E-Mail antworten.

Sollte eine Antwort auf diese E-Mail innerhalb von 7 (sieben) Arbeitstagen ab Versandtermin ausbleiben, unterstellt der Veranstalter, dass der Gewinner auf seinen Gewinn verzichtet. Nur Gewinner, die auf diese E-Mail geantwortet haben und eine postalische Adresse in Kontinentalfrankreich sowie eine gültige Identität angegeben haben, erhalten ihren Gewinn per Spediteur oder per Post, und zwar innerhalb einer Frist von 10 (zehn) Wochen nach Spielende.

Alle zusätzlichen Angaben und praktischen Informationen zur Übergabe des Gewinns werden den Gewinnern zu gegebener Zeit mitgeteilt.

Jeder Gewinn, der dem Veranstalter des Spiels per Post oder durch den Dienstleister, der

mit dem Transport beauftragt war, zurückgeschickt wird, und zwar unabhängig von dem Grund (wohnt beispielsweise nicht mehr an der angegebenen Adresse), wird als vom Gewinner aufgegeben betrachtet und wird dem Spiel durch den Veranstalter nicht wieder zugeführt. Der Veranstalter ist nicht verpflichtet, weiterführende Recherchen durchzuführen.

Infolgedessen kann der Veranstalter nicht verantwortlich gemacht werden,

- sollte sich die Identität und/oder die Adresse des Gewinners als irrtümlich erweisen,
- sollte ein Schreiben/eine Sendung zurückgeschickt werden, wenn die Angaben zu postalischen Kontaktangaben oder zur Identität nicht denen des Gewinners entsprechen, Irrtümer enthalten oder wenn der Gewinner nicht erreichbar ist,
- im Falle eines Zustellungsfehlers, bei Verlust, Beschädigung, Verspätung und/oder Diebstahl der Gewinne durch die Dienste der Post bzw. jedes anderen vergleichbaren Zustellers. Es obliegt dem Veranstalter nicht, zusätzliche Recherchen durchzuführen.

In einem solchen Fall erhält der Gewinner weder seinen Gewinn noch eine Entschädigung oder einen Ersatz.

Es werden den Verlierern keine Mitteilungen zugestellt.

6. HAFTUNG/HÖHERE GEWALT/VERLÄNGERUNG/ANHÄNGE

Die Teilnahme am Spiel über das Internet bedingt die Kenntnis und die Annahme der Eigenheiten und der Grenzen der vom Internet verwendeten Technologien und der damit verbundenen Technologien, insbesondere in Bezug auf die technische Leistung, die Reaktionszeiten zum Aufruf, zur Abfrage oder zur Übertragung von Informationen, die Möglichkeit von Unterbrechungen und allgemein die Risiken, die jeder Verbindung oder Übertragung innewohnen, der fehlende Schutz mancher Daten gegen eventuelle Piraterie und die Risiken der Kontamination mit eventuell im Netz zirkulierenden Viren. Es wird ausdrücklich daran erinnert, dass das Internet kein abgesichertes Netz bildet.

Der Veranstalter kann für folgende Fälle nicht haftbar gemacht werden:

- für technische Störungen an Hardware und Software beliebiger Art, die die Möglichkeit, am Spiel teilzunehmen, verhindert bzw. eingeschränkt, oder das System eines Teilnehmers beschädigt haben, für jede Unterbrechung oder jedweden Fehler der EDV. Es wird darauf hingewiesen, dass der Veranstalter weder für direkte oder indirekte Fehler verantwortlich gemacht werden kann, die durch eine Unterbrechung, eine Funktionsstörung beliebiger Art, eine Aussetzung oder das Ende des Spiels durch Gründe entstanden sind, die ihm nicht zuzuschreiben sind, noch für alle direkten oder indirekten aus einer Verbindung mit der Internetseite des Spiels in beliebiger Art entstehende Schäden. Es obliegt jedem Teilnehmer, alle angemessenen Maßnahmen zu ergreifen, um die eigenen Daten und/oder Softwareprodukte, die auf seiner EDV-Anlage gespeichert sind, gegen alle Angriffe zu schützen. Die Verbindung jedes einzelnen mit der Internetseite und die Teilnahme der Teilnehmer am Spiel erfolgt unter ihrer vollständigen Eigenverantwortung. Bei einer technischen Funktionsstörung des Spiels behält sich der Veranstalter das Recht vor, bei Bedarf die Spielsitzung aufzuheben und/oder zu annullieren, in deren Verlauf die besagte Funktionsstörung auftrat. Diesbezüglich wird keine Beschwerde angenommen.
- für die mangelnde Berücksichtigung von Daten in Bezug auf die Anmeldung eines Teilnehmers, die ihm aus beliebigen Gründen nicht oder unleserlich oder in einer Form, die die Bearbeitung unmöglich macht, zugegangen sind.

- das Auftreten von Ereignissen höherer Gewalt, die die Gewinner teilweise oder insgesamt vor Vergabe um die Nutzung ihres Gewinns bringen. In diesem Falle behält sich der Veranstalter das Recht vor, einen Ersatz durch einen anderen, im Preis gleichwertigen Gewinn vorzunehmen, ohne dass der Gewinner ihn haftbar machen kann.
- sollte es einem Gewinner unmöglich sein, seinen Gewinn aufgrund eines Verstoßes gegen die Modalitäten, die in den vorliegenden Regeln vorgesehen sind, eines Zwischenfalls oder eines beliebigen Schadens, der den Gewinnern anlässlich der Nutznießung ihres Gewinns entstehen man, in Besitz zu nehmen.

Der Veranstalter weist darauf hin, dass die Nutzung von Hypertextlinks den Teilnehmer auf andere, vom Veranstalter unabhängige Internetseiten führen kann. In einem solchen Falle kann der Veranstalter keine Haftung für Aktivitäten der Drittseiten übernehmen.

7. GEISTIGES EIGENTUM

Der Nutzer tritt der Marke, die die Kampagne gestartet hat, sämtliche Exklusivrechte weltweit und für die gesetzliche Schutzdauer der Urheberrechte ab, denen seine geschützten oder durch ein Urheberrecht schützenswerten Beiträge und Beiträge außerhalb der Kampagne (im weiteren die „Schöpfungen“) unterliegen, einschließlich folgender Rechte:

- das Recht, die Schöpfungen insgesamt oder in Teilen in jeglichem Format und auf jedem Medium, insbesondere gedruckte, elektronische, digitale, EDV-Medien, auf allen Produkten, in beliebiger Art und durch jedes materielle oder immaterielle, bestehende oder zukünftige, vorhersehbare oder unvorhersehbare Verfahren zu reproduzieren,
- das Recht, die Schöpfungen herzustellen, zu editieren, zu verbreiten und zu vermarkten, in beliebig großer Stückzahl entsprechend den Wünschen der Marke insgesamt oder in Teilen und über alle Vertriebswege,
- das Recht auf öffentliche Darstellung der Schöpfungen insgesamt oder in Teilen, an allen physischen Orten, über alle Medien, alle Netzwerke und alle bestehenden oder zukünftigen, vorhersehbaren oder unvorhersehbaren Verbreitungs Kanäle in beliebiger Art, wie Kommunikationsnetzwerke, darunter Internet und Mobilfunk, Fernsehwerbung, Kino oder Plakate, ohne dass diese Aufzählung Anspruch auf Vollständigkeit erheben würde,
- das Recht, die Schöpfungen anzupassen, zu übersetzen, zu ändern, herzurichten, zu transformieren und zu korrigieren, insbesondere, ohne dass diese Aufzählung Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, mithilfe von Retuschierung, Überarbeitung, Format- oder Farbänderung der Schöpfungen oder Anbringung des Namens, der Marke und des Logos der Marke auf ihnen, um insbesondere Technik-, Material- oder Handelseinschränkungen zu berücksichtigen oder aus jedem anderen Grund vorbehaltlich der Einhaltung des Urheberpersönlichkeitsrechtes des Nutzers,
- das Recht, die Schöpfungen insgesamt oder in Teilen zu nutzen, um sie in jedwede Produkte oder Dienstleistungen einzubinden oder sie darüber in allen Handels- und Industriebereichen zu nutzen,
- das Recht, die Reproduktionen und/oder Darstellungen von Schöpfungen zu nutzen, die gemäß den oben beschriebenen Modalitäten zu kommerziellen oder nichtkommerziellen Verkaufsförderungszwecken erstellt wurden, sowie sie kostenlos oder gegen Zahlungen zu verbreiten,

- das Recht, die Schöpfungen als Marke, Patent, Zeichen oder Gebrauchsmuster oder jedes anderen Urheberrechts anzumelden, das Gegenstand einer Anmeldung oder einer Registrierung sein kann,
- das Recht, die Schöpfungen insgesamt oder in Teilen zu abgeleiteten Nutzungszwecken zu verwenden, insbesondere im Hinblick auf die Herstellung und den Vertrieb von Handelsartikeln beliebiger Art, und sie insbesondere in den Bereichen Spiele, Spielzeug, Kunstgegenstände oder plastische Kunstwerke oder angewandte Kunst, Schreibwaren, Bürotechnik, Bildschirmhintergründe, Büroartikel, Bekleidung, Möbel, Dekorationsartikel, Tischkultur, Körperpflege, Hygiene, Nahrungsmittel zu vertreiben.

Die oben beschriebenen Rechte können direkt von der Marke genutzt werden, von ihr insgesamt oder in Teilen an Dritte abgetreten oder ihnen eingeräumt werden, je nach den von ihr als angemessen erachteten Bedingungen und Modalitäten.

Der Nutzer garantiert, dass er über alle erforderlichen Rechte und Genehmigungen verfügt, um die beschriebene Abtretung einzuräumen und dass die Schöpfungen nichts enthalten, das unter Gesetze und Verordnungen insbesondere zu Nachahmung, unlauterem Wettbewerb, zur Privatsphäre, dem Recht am eigenen Bild, Persönlichkeitsrechte fallen und ganz allgemein gegen Rechte Dritter verstoßen kann.

Nach Ablauf der Kampagne sind die Schöpfungen, die nicht von der Marke im Rahmen der Kampagne gewählt oder zurückgenommen wurden, Gegenstand einer automatischen und formlosen Rückübertragung an den Nutzer, der sie abgetreten hat.

Der Nutzer erkennt an und erklärt sich damit einverstanden, dass seine Beiträge und Beiträge außerhalb der Kampagne von der Marke, die die Kampagne gestartet hat, insgesamt oder in Teilen genutzt werden können, und zwar zu Zwecken der Schöpfung oder der Verbesserung von Produkten oder Dienstleistungen, die Gegenstand der Kampagne bilden, sowie zur Nutzung und Verkaufsförderung.

Der Nutzer erkennt an und erklärt sich damit einverstanden, dass seine Beiträge und Beiträge außerhalb der Kampagne in sozialen Netzwerken, in denen die Marke vertreten ist, auf Internet- und Intranetseiten der Marke veröffentlicht, sowie durch Suchmaschinen indiziert werden können.

Die endgültige Abtretung gemäß Definition des vorliegenden Artikels gibt kein Anrecht auf Vergütung zugunsten des Nutzers, der ausdrücklich damit einverstanden ist, seine Rechte an den Schöpfungen kostenlos abzutreten.

8. ERSTATTUNG DER TEILNAHMEKOSTEN

Die Teilnahme am Spiel ist kostenlos und unterliegt keiner Kaufverpflichtung.

Internet:

Nur Personen, die ein Konto nutzen, dem die Verbindungszeit belastet wird, erhalten eine Kostenerstattung. Teilnehmer, denen keine Kosten in Zusammenhang mit dem Volumen ihrer Mitteilungen entstehen (Inhaber eines Pauschalabonnements, Nutzer von Kabelanschlüssen für den Datentransfer etc.) können keine Erstattung erlangen, da die Teilnahme am Spiel in diesem Fall keinen Einfluss auf die Rechnungskosten hat. Die Kosten der Internetverbindung entsprechend der Verbindungszeit bei Aufruf des Spiels und für den Versand des/der elektronischen Mitteilung(en) zur Bestätigung der Adresse können pauschal jedem Teilnehmer, der den Antrag darauf stellt, erstattet werden, und zwar auf Grundlage eines Ortsgesprächs zum vollen Stundentarif bei seinem Betreiber für elektronische

Verbindungen zum Zeitpunkt der Hinterlegung der vorliegenden Spielregeln - d. h. 0,09 Euro inkl. MWSt. für die Einleitung des Anrufs und danach 0,03 Euro inkl. MWSt./Minute - für eine 10-minütige Verbindung, das entspricht einer pauschalen und endgültigen Erstattung von 0,39 € einschließlich MWSt.

Postwertzeichen:

Die Erstattung der Frankierungskosten für den Antrag auf Erstattung der für die Teilnahme am Spiel anfallenden Kosten erfolgt auf Grundlage des geltenden "Ecopli"-Tarifs (normaler Versand) für ein Schreiben von unter 20 g, sofern der Teilnehmer den Antrag darauf stellt.

Anträge auf Erstattung sind spätestens 30 Kalendertage nach Ablauf des Spiels schriftlich an folgende Adresse zu richten:

SCHMIDT GROUPE
A l'attention de Lauriane Jaegli
5, Rue Clémenceau
68660 LIEPVRE

Die Erstattung erfolgt unter der Bedingung, dass die Teilnehmer deutlich folgende Angaben machen:

- Name, Vorname, vollständige Adresse, E-Mail-Adresse (diese Angaben müssen mit denen im Anmeldeformular übermittelten übereinstimmen)
- Bezeichnung des betreffenden Spiels,
- Fotokopie eines Ausweispapiers (Personalausweis oder Reisepass),
- Fotokopie der letzten aufgeschlüsselten Internet-/Telefonrechnung, auf der das Datum und die Uhrzeit der Teilnahme und der Betrag der Verbindung hervorgehoben sind,
- beigefügte Bankverbindung (mit Angabe der IBAN- und BIC-Nummern) eines französischen Bankinstitutes.

Es kann nur eine Kostenerstattung (für die Verbindung/Telefonverbindung und die Frankierung) pro Haushalt (gleicher Name, gleiche postalische Adresse) erfolgen. Die Anträge sind Gegenstand einer Erstattung per Banküberweisung zur angegebenen Bankverbindung innerhalb einer Frist von 6 (sechs) bis 8 (acht) Wochen nach Eingang des Antrags, der die Vorgaben erfüllt. "

Unvollständige, unleserliche Anträge, Anträge an eine andere Adresse als die oben angegebene oder Anträge, die später als einen Monat nach Ablauf des Spiels (es gilt der Poststempel) eingehen, werden als nichtig betrachtet.

9. STREITFÄLLE

Alle strittigen Auslegungen der vorliegenden Spielregeln sowie alle nicht vorgesehenen Fälle werden vom Veranstalter entschieden. Anfragen zur Auslegung der Spielregeln sind schriftlich einzureichen. Anfragen zur Auslegung der vorliegenden Regeln, die dem Veranstalter später als 30 (dreißig) Tage nach Ablauf des Spiels zugehen, werden nicht bearbeitet.

Alle Streitsachen unterliegen den zuständigen Gerichten. Das Spiel unterliegt französischem Recht.

10. EINSICHTNAHME DER SPIELREGELN

Für die Dauer des Spiels stehen die Spielregeln online zur Verfügung und gehen jeder Person kostenlos zu, die die Anfrage danach stellt an:

- die Gesellschaft Crowd Prediction, Dienstleister des Veranstalters, schriftlich an folgende Adresse unter Angabe der Bezeichnung des Spiels, dessen Spielregeln angefordert werden:

*CROWD PREDICTION,
Preisausschreiben
80 rue des Haies, 75020 Paris, Frankreich.*

- oder direkt an den Veranstalter, sollte innerhalb von 15 (fünfzehn) Tagen keine Antwort vorliegen, und zwar schriftlich an die im Artikel "ERSTATTUNG DER TEILNAHMEKOSTEN" angegebene Adresse.

Die dadurch entstehenden Portokosten werden jeder Person, die den Antrag darauf stellt, während der Spieldauer zum geltenden Normaltarif erstattet.

Die vorliegenden Spielregeln stehen darüber hinaus auf der Internetseite <https://www.fanvoice.com/schmidt/france> während der gesamten Dauer des Spiels zur Verfügung.