

## **Teilnahmebedingungen & Datenschutz für das Gewinnspiel: Great! fun**

### **1. Veranstalter**

Veranstalter des Gewinnspiels ist einzig die Ernst Klett Sprachen GmbH, Rotebühlstraße 77, 70178 Stuttgart (im Folgenden: Verlag).

Die technische Abwicklung des Gewinnspiels erfolgt über Netigate, das Gewinnspiel steht jedoch in keinem Zusammenhang mit Netigate und wird in keiner Weise von Netigate gesponsert, unterstützt oder organisiert. Für keinen der im Rahmen dieses Gewinnspiels veröffentlichten Inhalte ist Netigate verantwortlich.

Dieses Gewinnspiel wird auf Facebook beworben. Das Gewinnspiel steht allerdings in keiner Verbindung zu Facebook und wird in keiner Weise von Facebook gesponsert, unterstützt oder organisiert. Facebook ist nicht für mit dem Gewinnspiel zusammenhängende Fragen und Probleme verantwortlich. Die Teilnehmer stellen Facebook von jeglicher Verantwortung im Zusammenhang mit dem beworbenen Gewinnspiel frei.

### **2. Teilnahmeberechtigung**

Teilnahmeberechtigt sind alle natürlichen und geschäftsfähigen Personen, die das 18. Lebensjahr vollendet haben (im Folgenden: Teilnehmer). Ausgenommen von der Teilnahme sind Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Verlags sowie deren Angehörige ersten und zweiten Grades und mit ihnen in eheähnlicher oder häuslicher Gemeinschaft lebende Personen. Jeder Teilnehmer kann nur mit einer Spielidee/Lernaktivität (im Folgenden: Spielidee) am Gewinnspiel teilnehmen, eine wiederholte Teilnahme ist ausgeschlossen.

### **3. Teilnahmebedingungen**

Am Gewinnspiel nimmt teil, wer innerhalb des Zeitraums vom 25.05.2020 bis einschließlich 30.06.2020 um 24 Uhr (MESZ) unter den im Folgenden genannten Bedingungen eine Spielidee auf Netigate einreicht.

Die Teilnehmer sind dazu aufgefordert, eine Spielidee oder Lernaktivität, die im (Englisch-)Unterricht eingesetzt werden kann, auf Netigate einzureichen.

Durch die Nutzung von Netigate erklären sich die Teilnehmer mit den Nutzungsbedingungen von Netigate einverstanden, die hier einzusehen sind: <https://www.netigate.net/legal/>

Die Teilnahme am Gewinnspiel ist kostenlos. Es können Übermittlungs- bzw. Mobilfunkkosten entstehen, die die Teilnehmer selbst zu tragen haben. Versteckte Folgekosten entstehen nicht.

Es besteht kein Recht auf Teilnahme am Gewinnspiel und auf Veröffentlichung eingesandter Spielideen.

Die Teilnahme ist ausschließlich über Netigate möglich, anderweitig eingereichte Spielideen (per Post oder E-Mail) können nicht zugelassen und nicht an den Absender zurückgesandt werden.

### **4. Gewinnermittlung und -benachrichtigung**

Die Gewinner werden aufgrund der Originalität der eingereichten Spielidee ermittelt. Die Kriterien für die Originalität einer Spielidee kann der Verlag selbst bestimmen. Die Benennung und Benachrichtigung der Gewinner erfolgt innerhalb von 14 Tagen nach Teilnahmeschluss.

Die Gewinner werden vom Verlag per E-Mail benachrichtigt. Zur Durchführung dieses Gewinnspiels ist es unumgänglich, dass die Teilnehmer nach personenbezogenen Daten (z. B. Name, Anschrift) gefragt werden. Die Teilnehmer erklären sich durch ihre Teilnahme mit der Speicherung und Verwendung ihrer personenbezogenen Daten einverstanden. Nähere Informationen zum Datenschutz sind unter der Ziffer 7 zu finden.

Die Gewinner sind dazu aufgefordert, innerhalb von 14 Tagen nach der Gewinnbenachrichtigung gegenüber dem Verlag den Gewinn per E-Mail zu bestätigen und ihre Vor- und Nachnamen sowie die gewünschte Versandadresse zu nennen.

Bei nicht fristgerechter Zusendung der Gewinnbestätigung, der Lieferanschrift oder bei Unzustellbarkeit des Gewinns verfällt der Gewinnanspruch und der Verlag hat das Recht, einen Ersatzgewinner zu ermitteln.

Die Teilnehmer erklären sich mit ihrer Teilnahme am Gewinnspiel damit einverstanden, dass der Verlag die Namen der Gewinner (Nachname in verkürzter, anonymisierter Form, bspw. Max M.) auf der Webseite ([www.klett-sprachen.de](http://www.klett-sprachen.de)) und in sonstigen Publikationen veröffentlichen darf. Nähere Informationen zu den Nutzungsrechten sind unter der Ziffer 6 zu finden.

#### **4.1. Gewinne**

Der Verlag verlost unter den Teilnehmern des Gewinnspiels zehn Klett-Einkaufsgutscheine im Wert von 20.- €. Die Gewinner erhalten je einen Gutschein pro Person.

Die Gewinner haben keinen Anspruch auf Umtausch, Änderung oder Ergänzung des jeweiligen Gewinns. Der Rechtsweg und eine Barauszahlung sind ausgeschlossen.

Sollten im Falle des Gewinns den Gewinnern Folgekosten beispielsweise in Form von Spesen und sonstigen Aufwendungen entstehen, die nicht ausdrücklich als Gewinn oder als im Gewinn enthalten ausgelobt sind, sind diese von den Gewinnern selbst zu tragen.

#### **5. Rechte- und Rechtmäßigkeitsgarantie**

Die Teilnehmer des Gewinnspiels garantieren die im Folgenden aufgelisteten Punkte:

a) Alle Nutzungs- und Leistungsschutzrechte, sowie sonstige Rechte an der eingereichten Spielidee sind von den Teilnehmern zu beachten. Die eingereichte Spielidee muss unbelastet von Ansprüchen Dritter sein.

b) Die eingereichte Spielidee darf nicht gegen geltendes Recht verstoßen und keinerlei sonstige Beanstandungen auslösen.

c) Die eingereichte Spielidee darf keine pornografischen, rassistischen, anderweitig anstößigen, kommerziellen oder illegalen Inhalte enthalten.

d) Die eingereichte Spielidee darf keine Urheber- oder Markenrechte verletzen. Jegliche Verwendung oder Abbildung von urheberrechtlich geschützten Werken, Marken oder Labels im Rahmen dieses Gewinnspiels ist nicht gestattet.

Die Teilnehmer stellen den Verlag von Ansprüchen Dritter aus Verletzung oben genannter Rechte und den Rechtsverfolgungskosten frei.

#### **6. Einräumung von Nutzungsrechten**

Die Teilnehmer räumen dem Verlag die räumlich, zeitlich und inhaltlich unbeschränkten, nicht ausschließlichen Nutzungsrechte ein, einschließlich dem Recht zur Bearbeitung, Vervielfältigung und Wiedergabe der eingereichten Spielidee beispielsweise auf der Webseite des Verlags ([www.klett-sprachen.de](http://www.klett-sprachen.de)) oder weiteren durch den Verlag betreuten Webseiten. Dies umfasst ebenfalls die Berichterstattung über den Verlag (unabhängig davon in welchen Medien, also u. a. Print und Online), sowie der Wiedergabe der Spielidee in sämtlichen sozialen Netzwerken des Verlags. Außerdem räumen die Teilnehmer dem Verlag die Veröffentlichung und Verwendung ihrer Spielidee in Lehrwerken des Verlags ein. Der Verlag ist dabei nicht verpflichtet, die Namen der Teilnehmer und die Urheber der Spielidee zu nennen. Die Teilnehmer räumen dem Verlag zudem das Recht ein, die in diesen Teilnahmebedingungen genannten Rechte auf Dritte zu übertragen.

Die Nutzungsrechtübertragungen erfolgen vergütungsfrei.

#### **7. Anerkennung der Datenschutzbestimmungen**

a) Richtigkeit der Daten:

Sämtliche von den Teilnehmern gemachte Angaben müssen korrekt und vollständig sein sowie der Wahrheit entsprechen. Absichtlich falsche oder irreführende Aussagen oder Informationen können zu einer Ablehnung der Teilnahme am Gewinnspiel führen.

b) Datensicherheit:

Die Übermittlung der Daten erfolgt über Netigate. Für die Übermittlungssicherheit und Vollständigkeit übernimmt der Verlag deshalb keine Haftung.

c) Erhebung, Speicherung und Nutzung personenbezogener Daten:

Zur Durchführung dieses Gewinnspiels ist es unumgänglich, dass der Verlag personenbezogene Daten von Teilnehmern und Gewinnern erhebt und nutzt. Zur Ermittlung und Information der Gewinner und zur Auswertung des Gewinnspiels verarbeitet der Verlag die dazu erforderlichen Daten auf der Grundlage von Artikel 6 (1a) und 6 (1f) DSGVO.

Mit ihrer Teilnahme an dem Gewinnspiel und der Übermittlung der Spielidee erklären sich die Teilnehmer automatisch mit dieser Verarbeitung einverstanden.

Der vollständige Vor- und Nachname sowie gegebenenfalls die E-Mail-Adresse und Adresse werden vom Verlag lediglich zum Zweck des Gewinnversands genutzt. Die Teilnehmerdaten werden für die Dauer des Gewinnspiels vom Verlag gespeichert und nach Beendigung des Gewinnspiels beziehungsweise nach dem Versand der Gewinne gelöscht, sofern keine gesetzlichen Aufbewahrungspflichten bestehen.

Eine Datenweitergabe der Teilnehmerdaten an Dritte erfolgt zu keinem Zeitpunkt. Von dieser Vereinbarung ausgenommen sind Netigate sowie Dienstleister, die für den Verlag den Gewinnversand übernehmen. In letzterem Fall erfolgt die Übermittlung ausschließlich in dem hierfür erforderlichen Umfang. Die Teilnehmer und Gewinner können Art und Umfang ihrer übermittelten Daten sowie den Dienstleister beim Verlag erfragen.

Auf die Verarbeitung, Speicherung und Löschung von personenbezogenen Daten bei Netigate hat der Verlag keinen Einfluss. Die Teilnehmer können die Datenschutzrichtlinie von Netigate hier einsehen: <https://www.netigate.net/legal/>

## **8. Widerrufsrecht**

Die Teilnehmer haben jederzeit die Möglichkeit, ihre Einwilligung in die Nutzung und Speicherung ihrer personenbezogenen Daten durch den Verlag ohne die Angabe von Gründen zu widerrufen. Hierzu genügt eine formlose E-Mail an [kundenservice@klett-sprachen.de](mailto:kundenservice@klett-sprachen.de) mit dem Betreff „Gewinnspiel Great! fun“. Auch eine Einsicht in und eine Berichtigung der vom Verlag gespeicherten Daten ist auf demselben Weg möglich. Der Verlag wird gemäß Artikel 12 Abs. 3 DSGVO spätestens innerhalb eines Monats reagieren. Eine Löschung der Daten kann erfolgen, sofern keine gesetzlichen Aufbewahrungspflichten bestehen. Der Widerruf zur Datennutzung sowie möglicherweise eine Löschung der personenbezogenen Teilnehmerdaten werden auf Wunsch schriftlich bestätigt. Ist das Gewinnspiel zum Zeitpunkt des Widerrufs noch nicht beendet, so ist die weitere Teilnahme am Gewinnspiel damit ausgeschlossen und die Gewinnchance der betroffenen Teilnehmer entfällt.

## **9. Haftungsbeschränkungen**

Schadenersatzansprüche gegenüber dem Verlag, die im Zusammenhang mit dem Gewinnspiel stehen, sind – innerhalb des gesetzlich zulässigen Rahmens – unabhängig vom Rechtsgrund ausgeschlossen. Eine Ausnahme dieser Regelung besteht, falls der Verlag vorsätzlich oder grob fahrlässig seine gesetzlichen Pflichten verletzt.

## **10. Änderung der Teilnahmebedingungen**

a) Der Verlag hat das Recht, jederzeit die Teilnahmebedingungen oder die Gewinne zu ändern, ohne die Teilnehmer des Gewinnspiels davon in Kenntnis zu setzen. Auch das Beenden oder Unterbrechen des Gewinnspiels aus einem wichtigen Grund kann vom Verlag jederzeit ohne Vorankündigung vorgenommen werden. Ein Beenden des Gewinnspiels kann insbesondere dann erfolgen, wenn der Verlag eine ordnungsgemäße Durchführung des Gewinnspiels aus technischen oder rechtlichen Gründen nicht mehr gewährleisten kann.

b) Liegen berechtigte Gründe vor, kann der Verlag das Ausschließen einzelner Teilnehmer am Gewinnspiel veranlassen. Berechtigte Gründe können beispielsweise ein Verstoß gegen die Teilnahmebedingungen oder (versuchte) Manipulation des Gewinnspiels sein. Wenn die Voraussetzungen für einen Ausschluss vorliegen, können Gewinne auch nachträglich aberkannt oder zurückgefordert werden. Aus dem Ausschluss bei Vorliegen berechtigter Gründe entstehen keinerlei Ansprüche der Teilnehmer gegenüber dem Verlag.

Der Verlag behält sich in oben genannten Fällen vor, rechtliche Schritte einzuleiten.

## **11. Schlussbestimmungen**

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen unwirksam sein oder werden, so wird die Rechtswirksamkeit der übrigen Teilnahmebedingungen davon nicht berührt. An die Stelle der ungültigen Bestimmungen tritt eine angemessene Regelung, die dem Zweck der ungültigen Bestimmungen am ehesten entspricht.

Gerichtsstand ist Stuttgart.

Es gilt ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mit der Teilnahme am Gewinnspiel erkennen die Teilnehmer die Teilnahmebedingungen des Verlags automatisch an.

Stand: 18.05.2020