

## REGLEMENT FÜR DAS WETTBEWERBSSPIEL

### «Gewinne ein Jahr voller lebensverändernder Erlebnisse»

#### PRÄAMBEL UND DEFINITIONEN

Das vorliegende Spiel wird in der Schweiz in den teilnehmenden physischen Verkaufsstellen des Veranstalters sowie auf den Websites der teilnehmenden Vertriebspartner des Veranstalters und auf [www.smartbox.com/ch](http://www.smartbox.com/ch) angeboten.

Die folgenden Begriffe, die sowohl im Singular als auch im Plural grossgeschrieben werden, haben in dieser Geschäftsordnung die folgende Bedeutung:

**Empfänger:** bezeichnet die natürliche oder juristische Person, die Inhaber eines Geschenkgutscheins ist und von dem Erlebnis profitiert, das von dem Partner bereitgestellt und von der organisierenden Gesellschaft vertrieben wird;

**Geschenkgutschein:** bezeichnet den physischen Gutschein ohne Nennwert, der es dem Empfänger ermöglicht, das vom Partner bereitgestellte Erlebnis zu erhalten;

**Erfahrung:** bezeichnet die zuvor vertraglich festgelegte Leistung, die der Partner zugunsten des Empfängers erbringt;

**Gewinner:** bezeichnet den nach dem Zufallsprinzip ermittelten Teilnehmer, der den ausgelobten Gewinn gewinnt;

**Gewinn:** Bezeichnet in den vorliegenden Regeln einen (1) Preis im Gesamtwert von fünftausendfünfundzwanzig Schweizer Franken und zehn Rappen (CHF 5'025,10), der im Folgenden näher erläutert wird;

**Partner:** bezeichnet die natürliche oder juristische Person, die mit dem Veranstalter durch einen Partnerschaftsvertrag verbunden ist und die dem Empfänger die Erfahrung zur Verfügung stellt;

Der Teilnehmer, der nicht von vornherein als Gewinner feststeht, kann diesen Status erlangen und den Preis gewinnen, wenn der feststehende Gewinner die nachstehend in den Regeln festgelegten Bedingungen nicht erfüllt.

#### ARTIKEL 1 - GEGENSTAND

Die Smartbox Group Limited (im Folgenden «**Veranstalter**»), eine Gesellschaft irischen Rechts, eingetragen im irischen Handelsregister unter der Nummer 463103 und im Register der Reise- und Aufenthaltsveranstalter in Frankreich unter der Nummer IM092100098, Berufshaftpflichtversicherung bei der Gesellschaft Helvetia Assurances SA, mit einer finanziellen Garantie bei der APST, mit Sitz in Block B - Joyce's Court, Joyce's Walk, Talbot Street, Dublin 1 - D01 C861, Irland, veranstaltet ein kostenloses Spiel mit Kaufverpflichtung mit dem Titel „**Gewinne ein Jahr voller lebensverändernder Erlebnisse**“ (nachfolgend das «**Spiel**»).

Die vorliegenden Spielregeln (im Folgenden «**Spielregeln**») sollen die Modalitäten und Bedingungen für die Teilnahme am Spiel sowie die Rechte und Pflichten des Veranstalters und der Teilnehmer in diesem Rahmen festlegen. Er ist unter der folgenden URL abrufbar: [www.meinsmartboxcontest.smartbox.com](http://www.meinsmartboxcontest.smartbox.com) und kann auf Anfrage kostenlos an jeden weitergegeben werden, der dies wünscht.

Die Teilnahme am Spiel setzt die vorbehaltlose Annahme der Regeln voraus. Die Nichteinhaltung der Regeln führt zur automatischen Annullierung der Teilnahme und der eventuellen Zuteilung des im Spiel vorgesehenen Preises (im Folgenden «Preis»).

## **ARTIKEL 2 - TEILNAHMEBEDINGUNGEN**

**2.1** An diesem Spiel kann jede volljährige natürliche Person (im Folgenden «**Teilnehmer**») teilnehmen, die zum Zeitpunkt ihrer Teilnahme in der Schweiz ansässig ist, über einen Internetzugang sowie eine gültige E-Mail-Adresse verfügt und zwischen dem 1. Dezember 2025 (01.12.2025) und dem 06. Januar 2026 (06.01.2026) im physischen und Online-Vertriebsnetz des Veranstalters ein Smartbox-Geschenkset (im Folgenden «**Erlebnisgeschenk(e)**») erwirbt. Mehrere Teilnahmen pro Person sind zulässig; in diesem Fall ist nur eine Teilnahme pro gekaufter Geschenkbox gültig.

**2.2** Von der Teilnahme am Spiel und vom Gewinn eines Preises, sei es direkt oder indirekt, ausgeschlossen sind alle Mitarbeiter des Veranstalters und der Unternehmen, die an der Durchführung oder Organisation des Spiels beteiligt waren, einschliesslich ihrer Familien (Verwandte in aufsteigender und absteigender Linie) und Ehepartner (Ehe, PACS, Konkubinat), sowie minderjährige Personen.

**2.3** Das Spiel ist nicht für Personen zugänglich, die die oben genannten Bedingungen nicht erfüllen.

**2.4** Der Veranstalter behält sich das Recht vor, von jedem Teilnehmer einen Nachweis über diese Bedingungen zu verlangen. Jede Person, die diese Bedingungen nicht erfüllt oder sich weigert, sie zu begründen, wird vom Spiel ausgeschlossen und kann im Falle eines Gewinns nicht in den Genuss des Gewinns kommen.

## **ARTIKEL 3 - DAUER, PRINZIP DES SPIELS UND TEILNAHMEBEDINGUNGEN**

### **3.1 DAUER**

Vom 01.12.2025 bis zum 06.01.2026 für den Kauf des beworbenen Produkts (nachfolgend der „**Kaufzeitraum**“).

Vom 01.12.2025 bis zum 18.01.2026 für die Registrierung des eindeutigen Codes des beworbenen Produkts (nachfolgend der „**Teilnahmezeitraum**“). Instant Win vom 01.12.2025 bis zum 06.01.2026.

Die Schlussziehung sowie gegebenenfalls die Protokollierung der Ziehung der nicht mit der „Instant Win“-Mechanik vergebenen Preise erfolgt bis zum 15.02.2026.

### **3.2 SPIELPRINZIP**

Das Spiel ist während des Spielzeitraums rund um die Uhr und ausschliesslich unter der folgenden URL zugänglich: [www.meinsmartboxcontest.smartbox.com](http://www.meinsmartboxcontest.smartbox.com) (im Folgenden die «**Spielseite**»). Aus diesem Grund kann keine Anmeldung per Telefon, E-Mail, Fax oder Post erfolgen. Die Nutzung des Internets ist erforderlich.

Während des Kaufzeitraums haben alle, die bei einem der physischen oder Online-Smartbox-Händler eine Box in physischem oder digitalem Format oder einen Smartbox-Geschenkgutschein (Voucher entsprechend einem Geldguthaben, umwandelbar in Boxen) erwerben, die Möglichkeit, am Gewinnspiel teilzunehmen. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müssen die Teilnehmer innerhalb des Teilnahmezeitraums (vom 1. Dezember 2025 bis zum 18. Januar 2026) die Webseite [www.meinsmartboxcontest.smartbox.com](http://www.meinsmartboxcontest.smartbox.com) (nachfolgend die „**Webseite**“) aufrufen und sich registrieren (oder einloggen, falls bereits registriert).

Anschliessend müssen sie das entsprechende Teilnahmeformular ausfüllen und dabei die von der veranstaltenden Gesellschaft geforderten persönlichen Daten (Name, Nachname, E-Mail-Adresse, Telefonnummer) korrekt, vollständig und wahrheitsgemäss angeben.

Darüber hinaus müssen sie – für physische Produkte – den auf der Rückseite der Box bei geschlossenem Zustand sichtbaren eindeutigen Produktcode, oder – für E-Vouchers – die Nummer des Geschenkgutscheins eingeben, gemäss den auf der Webseite beschriebenen Modalitäten (nachfolgend der „Code“).

Es wird ausserdem präzisiert, dass:

- jeder Teilnehmer so oft teilnehmen kann, wie viele Smartbox-Produkte er während des Kaufzeitraums erworben und deren Code auf der Webseite hochgeladen hat;
- die Teilnehmer die Kaufbelege unversehrt und im Original sowie die Barcodes (EAN) der erworbenen Produkte aufbewahren müssen, da diese von der veranstaltenden Gesellschaft im Original angefordert werden können, um die Einhaltung der Teilnahmebedingungen zu überprüfen.

### **3.3 GÜLTIGKEIT DER TEILNAHME**

Die vom Teilnehmer angegebenen Informationen und Kontaktdaten müssen gültig und wahrheitsgemäss sein, andernfalls wird der Teilnehmer vom Spiel ausgeschlossen und verliert ggf. seine Eigenschaft als Gewinner.

Es ist strengstens untersagt, die Spielmechanismen zu ändern oder zu versuchen, sie zu ändern, um die Ergebnisse des Spiels zu ändern oder die Gültigkeit der Bestimmung eines Gewinners durch automatisierte und/oder unfaire Mittel zu beeinflussen.

Falls ein Teilnehmer den Preis entgegen den Regeln, durch betrügerische Mittel, wie z. B. automatisierte Suche (z. B., aber nicht ausschliesslich: Software für die Teilnahme, automatisierte Verwaltung oder die Verwendung eines Algorithmus etc.) oder unfair (z. B., aber nicht ausschliesslich: Anmeldung in Gruppen zur gegenseitigen Unterstützung oder zum Austausch von Stimmen oder ähnliche Verfahren) oder durch andere Mittel als die, die sich aus dem vom Veranstalter in diesen Regeln beschriebenen Verfahren ergeben, wird sein Gewinn nicht zuerkannt und ein Ersatzteilnehmer bestimmt, unbeschadet möglicher rechtlicher Schritte, die vom Veranstalter oder von Dritten gegen den Teilnehmer eingeleitet werden können.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, vor dem Versand des Gewinns eine Kopie des Personalausweises des Teilnehmers, der Gewinner geworden ist, anzufordern. Jede falsche Erklärung, Angabe der Identität oder Adresse führt zum sofortigen Ausschluss des Teilnehmers, der zum Gewinner des Spiels geworden ist, und gegebenenfalls zur Rückerstattung des bereits versandten Gewinns.

Bei Online-Käufen und im Rahmen des Widerrufsrechts wird darauf hingewiesen, dass die Rücksendung eines Erlebnisgeschenks innerhalb von vierzehn (14) Tagen nach dem Kauf, das zur Teilnahme am Spiel verwendet wurde, die sofortige Abmeldung des Teilnehmers vom Spiel zur Folge hat. Im Falle mehrerer Teilnahmen pro Person mit mehreren Erlebnisgeschenken wird der Teilnehmer nur für das zurückgegebene Erlebnisgeschenk abgemeldet.

### **3.4 DIE BESTIMMUNG DER GEWINNER**

Eine von aussen nicht manipulierbare Software weist während des gesamten Kaufzeitraums und infolge der Spielteilnahmen der Teilnehmer täglich einen der 37 (siebenunddreissig) im Absatz 10 aufgeführten Smartbox-Boxen nach dem Zufallsprinzip und automatisch zu.

Für den Fall, dass nicht alle Instant-Win-Preise gemäss der oben beschriebenen Modalität vergeben werden, erfolgt gleichzeitig mit der Protokollierung der Instant-Win-Gewinner, die bis zum 15.02.2026 vorgesehen ist, eine manuelle Verlosung unter denjenigen, die nicht gewonnen haben. Für jeden nicht vergebenen Preis wird ein Gewinner sowie ein Ersatzname gezogen.

Unter allen gültigen und als „nicht gewinnend“ eingestuften Teilnahmen bezüglich der „Instant Win“-Preise, die sich während des Teilnahmezeitraums registriert haben, wird ein (1) Gewinner und fünf (5) Ersatzteilnehmer ausgelost.

Der Gewinner der Schlussziehung erhält die zwölf (12) im folgenden Absatz aufgeführten Preise.

### 3.5 AUTHENTIZITÄT DER MITGETEILTEN INFORMATIONEN

Der Teilnehmer verpflichtet sich, alle Pflichtfelder auszufüllen und dabei wahrheitsgemässe Angaben zu machen.

Der Teilnehmer ist allein verantwortlich für die Richtigkeit der von ihm übermittelten Informationen und für Änderungen, die an seinen persönlichen Informationen vorgenommen werden können, insbesondere im Falle eines Umzugs, in dem er aufgefordert wird, seine neuen Kontaktdaten mitzuteilen.

## ARTIKEL 4 - MODALITÄTEN DER LOTVERGABE

### 4.1 DAS LOT

Preise der Schlussziehung

SMARTBOX-GESCHENKBOX-TITEL	QTY	PRICE
Schnitzeljagd durch Brüssel mit Bierverkostung für 2 Personen	1	49,90 CHF
Weinverkostung und Kellerbesichtigung in Lavaux	1	49,90 CHF
Spa Zugang für 1 Tag im Hotel Serpiano am Lagonersee	1	49,90 CHF
Fahrspass pur: 30-minütige Fahrt im Ferrari F430 Spider für 2 Personen	1	79,90 CHF
Ponyreiten für Kinder in der Nähe von Zürich	1	79,90 CHF
1 Tagesticket für 2 Erwachsene für den Europa Park	1	139,90 CHF
Gourmet-Pause im Kanton Genf: verführerisches 3-Gänge-Menü mit Weinbegleitung	1	149,90 CHF
Belgien entdecken: 2-Nächte-Aufenthalt in Brüssel	1	109,90 €
2 Übernachtungen in einer Hütte in der Nähe von Chamonix-Mont-Blanc	1	229,90 CHF
Adrenalinreicher 45-Sekunden-Tandem-Fallschirmsprung und 5 Min. Freiflug mit Einweisung	1	419,90 CHF
1 Heissluftballonfahrt über die Aostataler Alpen im Morgengrauen für 2	1	479,90 CHF
Pathé Cinema - 2 tickets	1	39,90 CHF
	12	1.878,80 CHF

„Instant Win“-Preise

SMARTBOX-GESCHENKBOX-TITEL	QTY	PRICE	TOTAL
Schnitzeljagd durch Brüssel mit Bierverkostung für 2 Personen	7	49,90 CHF	349,30 CHF
Weinverkostung und Kellerbesichtigung in Lavaux	7	49,90 CHF	349,30 CHF
Spa Zugang für 1 Tag im Hotel Serpiano am Ligersee	7	49,90 CHF	349,30 CHF
Fahrspass pur: 30-minütige Fahrt im Ferrari F430 Spider für 2 Personen	3	79,90 CHF	239,70 CHF
Ponyreiten für Kinder in der Nähe von Zürich	3	79,90 CHF	239,70 CHF
1 Tagesticket für 2 Erwachsene für den Europa Park	1	139,90 CHF	139,90 CHF
Gourmet-Pause im Kanton Genf: verführerisches 3-Gänge-Menü mit Weinbegleitung	1	149,90 CHF	149,90 CHF
2 Übernachtungen in einer Hütte in der Nähe von Chamonix-Mont-Blanc	1	229,90 CHF	229,90 CHF
Adrenalinreicher 45-Sekunden-Tandem-Fallschirmsprung und 5 Min. Freiflug mit Einweisung	1	419,90 CHF	419,90 CHF
1 Heissluftballonfahrt über die Aostataler Alpen im Morgengrauen für 2	1	479,90 CHF	479,90 CHF
Pathé Cinema - 2 tickets	5	39,90 CHF	199,50 CHF
	37	<b>1.768,90 CHF</b>	<b>3.146,30 CHF</b>

Der Preis ist nicht übertragbar, nicht veränderbar und berechtigt nicht zu einer vollständigen oder teilweisen Rückerstattung. Eine finanzielle Gegenleistung kann nicht ausgehandelt werden. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, den Preis einseitig zu ändern und ihn durch einen Preis gleichen Wertes zu ersetzen, falls der ursprünglich vorgesehene Preis nicht mehr verfügbar sein sollte, ohne dass daraus irgendeine Haftung entsteht.

Der für den Preis angegebene Wert entspricht dem zum Zeitpunkt der Erstellung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen üblichen oder geschätzten Verkaufspreis, wird nur zu Informationszwecken angegeben und kann variieren.

Es wird darauf hingewiesen, dass jeder vom Gewinner erhaltene Preis den allgemeinen Verkaufs- und Nutzungsbedingungen der jeweiligen Marke unterliegt, die auf den entsprechenden Websites eingesehen werden können.

Für die von der Marke Smartbox angebotenen Preise sind die geltenden AGB unter folgender Adresse abrufbar: <https://www.smartbox.com/ch/de/allgemeine-geschaeftsbedingungen/>

Der Veranstalter wird dem Gewinner die Möglichkeit geben, die gewonnenen Smartbox-E-Gutscheine durch ein anderes Smartbox-Erlebnis gleichen Wertes zu ersetzen, um deren Nutzung zu erleichtern (nähere geografische Lage, Transport usw.). Dieser Austausch ist mit einem E-Gutschein gleichen Wertes wie das gewonnene Erlebnis möglich. Der ausgewählte elektronische Gutschein kann gemäß den in den AGB von Smartbox vorgesehenen Bedingungen umgetauscht werden.

## 4.2 VERGABE DES LOSES

Der Gewinner sowie gegebenenfalls die Ersatzteilnehmer werden per E-Mail oder telefonisch über die bei der Registrierung angegebenen Kontaktdaten benachrichtigt und müssen innerhalb von 10 Tagen nach Mitteilung des Gewinns per E-Mail übermitteln:

- eine Kopie eines gültigen Ausweisdokuments (Vorder- und Rückseite);
- das unterschriebene Dokument zur Annahme des Preises.

Wichtig: Der Erhalt der oben genannten Unterlagen ist Voraussetzung für die Bestätigung des Gewinns; ohne diese kann der Gewinn nicht bestätigt werden.

Es wird darauf hingewiesen, dass:

- die Teilnehmer korrekte und wahrheitsgemäße personenbezogene Daten angeben müssen;
- die veranstaltende Gesellschaft sich das Recht vorbehält, die erforderlichen Kontrollen durchzuführen, um die Ordnungsmässigkeit der Teilnahme sowie die Richtigkeit der vom Teilnehmer angegebenen Daten zu überprüfen. Der Gewinn wird nicht bestätigt, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- der Gewinner ist nicht erreichbar;
- unvollständige, falsche oder unwahre Angabe personenbezogener Daten;
- nicht fristgerechter Eingang der geforderten Unterlagen;
- Eingang unvollständiger, nicht konformer, unleserlicher und/oder gefälschter Unterlagen oder von Unterlagen mit unverständlichen, unvollständigen und/oder offensichtlich unwahren Angaben;
- jegliche Unregelmässigkeiten bei der Teilnahme und/oder Nichteinhaltung der im vorliegenden Reglement festgelegten Bedingungen.

Nach erfolgreicher Prüfung der eingegangenen Dokumentation wird dem Gewinner der Preis innerhalb von sechs (6) Monaten nach Abschluss des Gewinnspiels per E-Mail übermittelt.

Um den Preis zu erhalten, muss sich der Gewinner innerhalb von fünfzehn (15) Tagen per E-Mail melden.

Nach Ablauf dieser Frist gilt das Schweigen des Gewinners als endgültiger Verzicht auf den Preis. Dieser Verzicht berechtigt zu keiner Entschädigung und der Preis wird einem Ersatzgewinner zugeteilt.

Um den Preis in Anspruch zu nehmen, ist es zwingend erforderlich, ein Konto auf der Website [www.smartbox.com/ch](http://www.smartbox.com/ch) zu erstellen; die Weigerung, ein Smartbox-Konto zu erstellen, führt zum endgültigen Verzicht auf den Preis. Dieser Verzicht berechtigt zu keiner Entschädigung.

## ARTIKEL 5 - ÄNDERUNG DER SPIELDATEN UND ERWEITERUNG DER ANZAHL DER GEWINNE

Der Veranstalter haftet nicht für höhere Gewalt oder Ereignisse, die ausserhalb seiner Kontrolle liegen, wenn er das Spiel absagen muss.

Höhere Gewalt ist hier als jedes Ereignis zu verstehen, das sich der Kontrolle des Veranstalters entzieht, das bei der Erstellung der Regeln vernünftigerweise nicht vorhersehbar war und dessen Auswirkungen nicht durch geeignete Massnahmen verhindert werden können.

Sie behält sich ausserdem die Möglichkeit vor, den Teilnahmezeitraum zu verlängern oder zu begrenzen, die Teilnahmebedingungen zu verschieben oder zu ändern, wobei sie dafür nicht haftbar gemacht werden kann.

Ergänzungen und Änderungen dieser Regeln können während des Spiels veröffentlicht werden. Sie werden als Anhänge zu den Regeln betrachtet. Diese Zusätze und Änderungen stellen Präzisierungen des Spiels und der Teilnahmebedingungen dar und verändern nicht den eigentlichen Inhalt des Spiels.

Die Teilnehmer werden gebeten, die Spielseite regelmässig zu besuchen, um sich über diese möglichen Änderungen zu informieren.

## **ARTIKEL 6 - NUTZUNG PERSÖNLICHER DATEN**

**6.1** Es wird darauf hingewiesen, dass die Teilnehmer, um am Spiel teilzunehmen, bestimmte persönliche Informationen über sich selbst angeben müssen:

- Name;
- Vorname;
- E-Mail;
- Telefonnummer.

**6.2** In Anwendung der Verordnung Nr. 2016/679 vom 27. April 2016 «Allgemeine Datenschutzverordnung» sowie der französischen Gesetzgebung in diesem Bereich haben die Teilnehmer das Recht, auf die sie betreffenden Daten zuzugreifen, sie zu berichtigen und zu löschen. Um diese Rechte auszuüben, müssen die Teilnehmer ein Schreiben an die folgende Kontaktadresse senden, in dem sie ihren Namen, Vornamen und ihre E-Mail-Adresse angeben: DPO@smartbox.com. **Personen, die vor dem Ende des Spiels von ihrem Recht auf Löschung ihrer Daten Gebrauch machen möchten, gelten als Verzicht auf ihre Teilnahme.** Um die Merkmale der vom Veranstalter umgesetzten Politik zum Schutz personenbezogener Daten zu erfahren, werden die Teilnehmer ausdrücklich aufgefordert, die auf der Website <https://www.smartbox.com/ch/de/datenschutz/> verfügbare Charta zum Schutz personenbezogener Daten zur Kenntnis zu nehmen.

**6.3** Name, Vorname, Telefonnummer und Adresse des Gewinners werden dem Veranstalter.

## **ARTIKEL 7 - BESCHRÄNKUNG DER HAFTUNG**

**7.1** Der Veranstalter kann nicht haftbar gemacht werden für den Fall, dass die E-Mail mit der Gewinnbenachrichtigung aufgrund eines Fehlers in der vom Teilnehmer angegebenen E-Mail-Adresse nicht zugestellt wird, für Verzögerungen und/oder Verluste während des Transports aufgrund von Störungen des Internetanbieters, des Internetnetzwerks, des Transportunternehmens oder aus anderen Gründen.

**7.2** Die Teilnahme am Spiel setzt die Kenntnis und Akzeptanz der Eigenschaften und Grenzen des Internets voraus, insbesondere in Bezug auf die technische Leistung, die Antwortzeiten zum Abrufen, Abfragen oder Übertragen von Informationen, das Risiko von Unterbrechungen und ganz allgemein die Risiken, die mit jeder Verbindung und Übertragung im Internet verbunden sind, den fehlenden Schutz bestimmter Daten gegen mögliche Umgehungen und das Risiko einer Ansteckung durch mögliche Viren, die im Netz zirkulieren. Infolgedessen kann die Veranstalterin unter keinen Umständen haftbar gemacht werden, ohne dass diese Liste erschöpfend ist:

- der Übertragung und/oder dem Empfang jeglicher Daten und/oder Informationen über das Internet;
- Störungen des Internet-Netzwerks, die den ordnungsgemässen Ablauf/Funktion des Spiels verhindern;
- Ausfall von Empfangsgeräten oder Kommunikationsleitungen;
- Verlust von Papier- oder elektronischer Post und allgemein Verlust von Daten;
- Probleme bei der Weiterleitung;
- der Funktionsweise jeglicher Software;
- den Folgen von Viren, Computerfehlern, Anomalien, technischen Fehlern;

- Schäden am Computer eines Teilnehmers;
- technische, materielle und softwaretechnische Fehler jeglicher Art, die die Teilnahme am Spiel verhindert oder eingeschränkt haben oder das System eines Teilnehmers beschädigt haben;
- der Fehlfunktion des im Rahmen des Spiels verteilten Loses und der möglichen direkten und/oder indirekten Schäden, die dadurch verursacht werden können.

**7.3** Es wird darauf hingewiesen, dass der Veranstalter nicht für direkte oder indirekte Schäden haftbar gemacht werden kann, die durch eine Unterbrechung, eine Funktionsstörung jeglicher Art und aus welchem Grund auch immer entstehen, oder für direkte Schäden, die in irgendeiner Weise aus der Verbindung mit der Website des Spiels resultieren. Es obliegt den Teilnehmern, alle geeigneten Massnahmen zu ergreifen, um ihre eigenen Daten und/oder Software, die auf ihrer Computerausrüstung gespeichert sind, vor jeglicher Beeinträchtigung zu schützen.

**7.4** Die Veranstalterin kann das Spiel ganz oder teilweise annullieren, wenn sich herausstellt, dass es bei der Ermittlung der Gewinner in irgendeiner Form, insbesondere auf elektronischem Wege, zu Betrug gekommen ist. Der Veranstalter behält sich in diesem Fall das Recht vor, den Gewinn nicht an die Betrüger zu vergeben und/oder die Urheber dieser Beträgereien vor den zuständigen Gerichten zu verfolgen. Die Veranstalterin kann jedoch in keiner Weise gegenüber den Teilnehmern für eventuell begangene Beträgereien haftbar gemacht werden. Als Betrug gilt insbesondere, wenn ein Teilnehmer einen oder mehrere fiktive oder von einer oder mehreren dritten Personen geliehene Namen

verwendet, wobei jeder Teilnehmer unter seinem eigenen und einzigen Namen am Spiel teilnehmen muss. Jeder Betrug führt zum Ausschluss des Teilnehmers.

**7.5** Die Veranstalterin behält sich das Recht vor, jede Person, die durch ihr betrügerisches Verhalten den ordnungsgemäßen Ablauf des Spiels beeinträchtigt, endgültig vom Spiel auszuschliessen. Ebenso wird jeder Versuch, das Spiel ausserhalb der unveränderten Schnittstelle, die auf der Website des Spiels eingerichtet wurde, zu nutzen, als Betrugsversuch angesehen. Darüber hinaus wird die Dekomplizierung des Spiels, die Verwendung eines persönlichen Skripts oder jede andere Methode, die darauf abzielt, die in den Regeln vorgesehene Verwendung des Spiels zu umgehen, ebenfalls als Betrugsversuch angesehen und führt zum sofortigen Ausschluss des Teilnehmers ohne Rechtsmittel.

7.6 Für Fragen, Kommentare und/oder Beschwerden bezüglich des Spiels müssen sich die Teilnehmer an den Veranstalter per einfacher Post an folgende Adresse wenden:

***Smartbox Group Switzerland - Marketingabteilung Schweiz - Spiel «Gewinne ein Jahr voller lebensverändernder Erlebnisse» - 133, Zürcherstrasse, 8952 Schlieren - Schweiz.***

## **ARTIKEL 8 - VERWENDUNG DER IDENTITÄT DES GEWINNERS**

Wenn ein Teilnehmer zum Gewinner ernannt wird, muss der Veranstalter in schriftlicher Form (per Post und/oder E-Mail) die ausdrückliche Zustimmung des Teilnehmers einholen, um seinen Vor- und Nachnamen, seinen Wohnort und eventuell ein Foto zu Werbezwecken verwenden zu können. Es wird darauf hingewiesen, dass eine solche Genehmigung seitens des Gewinners kostenlos, für jedes Medium, weltweit und für einen Zeitraum von nicht mehr als zwölf (12) Monaten erteilt wird.

## **ARTIKEL 9 - RECHTE AN GEISTIGEM, LITERARISCHEM UND KÜNSTLERISCHEM EIGENTUM**

Die auf der Spiel-Website verwendeten Bilder, die abgebildeten Objekte, die erwähnten Marken und Handelsnamen, die grafischen und informatischen Elemente sowie die Datenbanken, aus denen die Spiel-

Website besteht, sind das ausschliessliche Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber und dürfen ohne deren schriftliche Genehmigung nicht entnommen, vervielfältigt oder verwendet werden, andernfalls droht zivil- und/oder strafrechtliche Verfolgung.

Jede Ähnlichkeit von Figuren oder Elementen des Spiels mit anderen fiktiven Figuren oder anderen Elementen bereits existierender Spiele wäre rein zufällig und könnte nicht dazu führen, dass die Veranstalterin oder ihre Dienstleister haftbar gemacht werden können.

#### **ARTIKEL 10 - RÜCKERSTATTUNG DER TEILNAHMEGEBÜHREN**

Die Erstattung der Kosten für die Internetverbindung zur Teilnahme am Spiel, bis zu einer Höchstgrenze von drei (3) Minuten und ohne mobile Teilnahme, kann auf einfache schriftliche Anfrage an die Adresse des Veranstalters erfolgen, wobei die folgenden Informationen gut lesbar anzugeben sind: Name, Vorname, vollständige Postanschrift, Datum und Uhrzeit der Teilnahme. Dem Erstattungsantrag müssen ein BIB, RIP oder RICE und eine Kopie der Rechnung des Internetanbieters des Teilnehmers beigefügt werden, aus der Folgendes hervorgeht: einerseits die genaue Art der Leistung des Internetanbieters und die Art der Abrechnung (unbegrenzt, pauschal...) und andererseits das Datum und die Uhrzeit der Verbindung, die der Teilnahme am Spiel entspricht und vom Teilnehmer deutlich unterstrichen oder überzeichnet wurde.

Unter Berücksichtigung der Tatsache, dass nach dem derzeitigen Stand der Technik und des Dienstleistungsangebots einige Internetprovider Internetnutzern eine kostenlose oder pauschale Verbindung anbieten, wird ausdrücklich vereinbart, dass für jeden Zugang zur Spiel-Website, der auf einer kostenlosen oder pauschalen Basis erfolgt (wie insbesondere eine Verbindung über Kabel, ADSL oder eine spezielle Verbindung), keine Rückerstattung gewährt werden kann, da die Kosten für die Nutzung des Internetdienstes durch den Teilnehmer nicht erstattet werden. In diesem Fall hat der Internetnutzer das Abonnement für die Dienste des Internetanbieters für seine allgemeine Internetnutzung abgeschlossen, und dem Teilnehmer entstehen durch die Verbindung zur Spielseite und die Teilnahme am Spiel keine zusätzlichen Kosten oder Auslagen.

Die Kosten für Fotokopien von eventuell vorzulegenden Belegen werden auf der Grundlage von 0,10 Euro (inkl. MwSt.) pro Blatt erstattet.

#### **ARTIKEL 11 - HINTERLEGUNG DER REGELN**

Die vollständigen Regeln können auf der Website des Spiels eingesehen werden:

[www.meinsmartboxcontest.smartbox.com](http://www.meinsmartboxcontest.smartbox.com)

Eine Kopie der vollständigen Regeln kann jeder Person auf Anfrage per E-Mail zugesandt werden. Es wird auch kostenlos per Post an jede Person auf einfache Anfrage per Post an:

**Smartbox Group Switzerland - Marketing Service Schweiz - Spiel Gewinne ein Jahr voller  
lebensverändernder Erlebnisse - 133, Zürcherstrasse, 8952 Schlieren - Schweiz.**

Die Briefmarkenkosten werden auf gemeinsamen Antrag zum geltenden langsamem Tarif erstattet.

#### **ARTIKEL 12 - AUSLEGUNG DER REGELN**

Alle eventuellen Streitigkeiten über die Auslegung der Regeln werden von der Organisationsgesellschaft entschieden.

Die Teilnahme an diesem Spiel setzt die vorbehaltlose Annahme (i) der Spielregeln in allen ihren Bestimmungen, (ii) der im Internet geltenden ethischen Regeln (Netiquette, Verhaltenskodex, usw.) sowie

(iii) der Gesetze und Verordnungen voraus, die auf dem Territorium des Landes gelten, in dem das Spiel stattfindet, und insbesondere der geltenden Bestimmungen für Spiele und Lotterien. Telefonische oder schriftliche Anfragen zur Auslegung oder Anwendung der Regeln, zu den Mechanismen oder Modalitäten des Spiels sowie zu den Namen der Gewinner werden nicht beantwortet. Im Falle eines Widerspruchs ist nur ein Einschreiben mit Rückschein zulässig, dass innerhalb von maximal dreissig (30) Tagen nach dem Enddatum des Spiels, d. h. dem 15. Februar 2026 (15/02/2026), abgeschickt wird. Ausser im Falle offensichtlicher Fehler wird vereinbart, dass die aus den Spielsystemen des Veranstalters resultierenden Informationen in allen Rechtsstreitigkeiten Beweiskraft haben, was die Verbindungselemente und die elektronische Verarbeitung der genannten Informationen in Bezug auf das Spiel betrifft.

#### **ARTIKEL 13 - ANWENDBARES RECHT UND GERICHTSBARKEIT**

Vor jeder gerichtlichen Klage, die mit den Regeln (insbesondere ihrer Anwendung oder Auslegung) in Zusammenhang steht oder sich auf sie bezieht, verpflichten sich die Teilnehmer, eine gütliche und unentgeltliche Beschwerde beim Veranstalter einzulegen.

Die Teilnehmer unterliegen den für Spiele und Wettbewerbe geltenden Vorschriften des Landes, in dem das Spiel stattfindet. Alle Streitigkeiten, die nicht gütlich beigelegt werden können, werden den Gerichten des Landes, in dem das Spiel stattfindet, vorgelegt.