

Teilnahmebedingungen für das Gewinnspiel „Blitzduell“

Um Ihnen die Teilnahme an unserem Gewinnspiel „Blitzduell“ zu ermöglichen, benötigen wir Ihren vollständigen Namen, Ihre Adresse sowie Ihre Emailadresse. Mit der Teilnahme an dem Wettbewerb akzeptieren Sie die folgenden Bedingungen:

1. Veranstalter

Veranstalter des Gewinnspiels ist die PHOENIX CONTACT Deutschland GmbH, Flachmarktstraße 8, 32825 Blomberg, Deutschland (nachfolgend „**PHOENIX CONTACT**“ genannt).

2. Teilnahmeberechtigte Personen

Teilnehmen dürfen alle natürlichen Personen, die das 18. Lebensjahr vollendet haben. Ausgenommen sind Mitarbeiter und gesetzliche Vertreter der PHOENIX CONTACT-Gruppe, sonstige Repräsentanten der PHOENIX CONTACT-Gruppe sowie Angehörige der zuvor genannten Personen. Nicht teilnehmen dürfen ferner Amtsträger, Europäische Amtsträger oder sonst für den öffentlichen Dienst besonders Verpflichtete.

3. Datenschutz

(1) Der Teilnehmer erklärt sich durch das Ankreuzen des entsprechenden Feldes im Zuge der selbstständigen Registrierung in der App damit einverstanden, dass seine Angaben von PHOENIX CONTACT für die Teilnahme am Gewinnspiel sowie für die Gewinnzuteilung und die Veröffentlichung der Gewinner mit Vorname, Name und Ort verwendet werden.

(2) Der Widerruf der Einwilligung nach Ziffer 3. Absatz 1 ist schriftlich oder per E-Mail zu richten an PHOENIX CONTACT Deutschland GmbH, Abteilung Marketing Services, Flachmarktstraße 8, 32825 Blomberg, Deutschland, blitzduell@phoenixcontact.de, Betreff: Gewinnspiel Blitzduell – Daten. Für den Fall des Widerrufs der Einwilligung nach Ziffer 3 Absatz 1 ist eine weitere Teilnahme am Gewinnspiel nicht möglich.

(3) Weitere Informationen zum Datenschutz und zur Verarbeitung der personenbezogenen Daten des Teilnehmers können der Datenschutzerklärung in der App entnommen werden.

4. Beschreibung des Spielverlaufs, Sachpreise

(1) Die App ist über den Google Play Store und den Apple App Store abrufbar. Der Teilnehmer gelangt über das App-Icon in das Spiel. Hier wird er zur Registrierung oder Anmeldung aufgefordert. Ist die Anmeldung einmal erfolgt, bleibt der Teilnehmer so lange eingeloggt, bis er sich eigenständig im Bereich „Mehr“ ausloggt. Zur Registrierung ist eine gültige E-Mail-Adresse, ein Nickname und ein Passwort notwendig. Vor Beginn des Spiels wird dem Teilnehmer kurz die App mit ihren Möglichkeiten erklärt.

(2) Das Spiel wird gestartet, indem der Teilnehmer das Auswahlfeld „Neues Spiel starten“ betätigt. Danach wird er auf ein Auswahlmenü geleitet, wo er die Möglichkeit erhält, gegen einen anderen, bereits registrierten, Teilnehmer zu spielen, sich einen Zufallsgegner vorschlagen zu lassen oder einen völlig neuen potenziellen Teilnehmer in die App einzuladen (passiert dies, so wird ihm automatisch ein Link generiert, den er beliebigen Personen via SMS, E-Mail oder WhatsApp zukommen lassen kann und durch den diese auf die entsprechende Seite im Apple Store oder Google Play Store geleitet werden).

(3) Anschließend erfolgt die Kategorie-Auswahl. Diese Auswahl erfolgt abwechselnd je Spielrunde mit dem gegnerischen Teilnehmer. Es werden insgesamt sechs Runden á drei Fragen gespielt. Bei einer falsch beantworteten Frage hat der Teilnehmer über ein Info-Icon die Möglichkeit weitere Informationen zu der Frage zu erhalten und somit sein Wissen auszubauen. Anschließend gelangt er direkt zurück in das aktuelle Spiel.

(4) Nach jeder Runde wird den Teilnehmern das Rundenergebnis angezeigt. So sehen die Teilnehmer gegenseitig, welche Antworten der gegnerische Teilnehmer richtig oder falsch beantwortet hat. Die Gesamt- und Rundenergebnisse werden nach jeder Runde sowie nach Beendigung der Partie in der Statistik angezeigt.

(5) Durch das Spielen sammelt jeder Teilnehmer Punkte, welche er in seiner persönlichen Statistik einsehen kann. Auch eine Gesamtstatistik (des aktuellen Monats und der vergangenen Monate sowie eine Gesamtstatistik des Kampagnenzeitraums) sind jederzeit über den Menüpunkt "Highscores" einsehbar.

(6) Für die Beantwortung der einzelnen Fragen haben die Teilnehmer abwechselnd jeweils 25 Sekunden Zeit. Haben die Teilnehmer die App währenddessen nicht geöffnet, werden sie per Push-Nachricht an ihren Spielzug erinnert. Die Punktevergabe der Spiele gliedert sich wie folgt:

- 5 Punkte für jede richtige Antwort,
- 0 Punkte für jede falsche Antwort,
- 15 Extra-Punkte pro gewonnener Spielrunde,
- 10 Extra-Punkte pro unentschieden gespielter Spielrunde,
- 0 Extra-Punkte pro verlorener Spielrunde,
- 50 Extra-Punkte pro gewonnenem Spiel (á 6 Spielrunden),
- 25 Extra-Punkte pro unentschieden gespieltem Spiel (á 6 Spielrunden),
- 15 Minuspunkte pro verlorenem Spiel (á 6 Spielrunden).

Beantwortet der Teilnehmer eine Frage nicht innerhalb des Zeitraums von 25 Sekunden, so wird sie als falsch gewertet und er erhält 0 Punkte. Pro Spielrunde können maximal 15 Punkte erreicht werden. Nachdem das Spiel (á 6 Spielrunden) beendet ist, hat der Teilnehmer die Möglichkeit, den gegnerischen Teilnehmer erneut aufzufordern oder zu dem Bereich „Neues Spiel starten“ zurück zu kehren. Gespielt werden kann in beliebiger Häufigkeit. Über den Menüpunkt „Mehr“ hat der Teilnehmer die Möglichkeit eine virtuelle Spielfigur auszuwählen, Experteninformationen zum Überspannungsschutz zu erhalten oder auch Kontakt zu PHOENIX CONTACT aufzunehmen.

(7) Am letzten Tag des jeweiligen Kalendermonats um 23:59 Uhr sowie am letzten Tag des Kampagnenzeitraums um 23:59 Uhr werden die Gewinner nach Punkten ermittelt. Es existieren folgende Gewinnstufen:

(a) Sechs Monatsauswertungen (05.11.2018 bis 30.11.2018; 01.12.2018 bis 31.12.2018, 01.01.2019 bis 31.01.2019, 01.02.2019 bis 28.02.2019; 01.03.2019 bis 31.03.2019 und 01.04.2019 bis 30.04.2019) mit jeweils einem ersten, einem zweiten und einem dritten Platz nach Punkten.

(b) Eine Gesamtauswertung (05.11.2018 bis 30.04.2019) mit den Plätzen eins bis zehn nach Punkten.

Die Punkte werden zum Zeitpunkt der monatlichen Gewinnermittlung nicht verfallen. Hier wird lediglich der aktuelle Punktestand zum Ende des jeweiligen Monats ermittelt.

Der Teilnehmer mit den meisten Punkten am Ende des jeweiligen Berechnungszeitraums wird als Monats- bzw. Gesamtsieger bestimmt. Sobald ein Teilnehmer einen Monatssieg erhalten hat, wird er für die folgenden Monatssiege ausgeschlossen. Er hat aber weiterhin die Möglichkeit auf den Gesamtsieg.

5. Ermittlung und Benachrichtigung der Gewinner

(1) Der Monats- bzw. Gesamtsieger wird nach der höchsten Punktzahl am Ende des jeweiligen Auswertungszeitraumes ermittelt. Bei Punktegleichheit entscheidet das Los.

(2) Platz 2 und Platz 3 der Monatsauswertung sowie die Plätze 2 bis 10 der Gesamtauswertung werden ebenfalls nach der Höhe der Punktezahl ermittelt, wobei auch hier bei Punktegleichheit das Los entscheidet.

(3) Bei den Preisen, die bei dem Gewinnspiel gewonnen werden können, handelt es sich um:

(a) Monatsauswertung November, Januar und März:

1. Preis: 75,00 Euro Wertgutschein von Amazon.com
2. Preis: 50,00 Euro Wertgutschein von Amazon.com
3. Preis: 25,00 Euro Wertgutschein von Amazon.com

(b) Monatsauswertung Dezember, Februar und April:

1. Preis: 75,00 Euro Wertgutschein von Media Markt
2. Preis: 50,00 Euro Wertgutschein von Media Markt
3. Preis: 25,00 Euro Wertgutschein von Media Markt

(c) Gesamtauswertung:

1. Preis: Sonos Play 5
2. Preis: Playstation 4
3. Preis: Sonos Play 3
4. Preis: Nintendo Switch,
5. Preis: Melitta Caffeo Solo Kaffeefullautomat
6. Preis: IRobot Roomba 605 Saugroboter
7. Preis: Sonos Play one Smart Speaker
8. Preis: Philips Hue Starter Kit
9. Preis: Fitbit Charge 2
10. Preis: Amazon Echo

(4) Die Gewinner werden auf der Phoenix Contact-Webseite namentlich veröffentlicht. Es wird darauf hingewiesen, dass durch eine Veröffentlichung im Internet die Daten weltweit und damit auch in Regionen ohne angemessenes Datenschutzniveau von Dritten abgerufen werden können.

6. Gewinnzuteilung

Eine Auszahlung von Sachgewinnen in bar ist nicht möglich. Der Gewinn wird ausschließlich als Sachpreis an den ermittelten Gewinner zugeteilt, ein Umtausch des Gewinnes ist nicht möglich. Der Gewinn wird an die nach der Gewinnmitteilung mitgeteilte Versandanschrift übersendet. Lässt sich eine zustellfähige Versandanschrift des ermittelten Gewinners nicht ermitteln, wird nach Ziffer 5 ein Ersatzgewinner gezogen.

7. Ausschluss von der Gewinnspielteilnahme

PHOENIX CONTACT ist berechtigt, einzelne Teilnehmer von dem Gewinnspiel auszuschließen, wenn berechtigte Gründe, wie z. B. Verstoß gegen die Teilnahmebedingungen, Beeinflussung des Gewinnspiels und/oder sonstige Manipulationen durch den jeweiligen Teilnehmer vorliegen.

8. Änderungen der Teilnahmebedingungen und Beendigung des Gewinnspiels

(1) PHOENIX CONTACT behält sich vor, jederzeit die Teilnahmebedingungen zu ändern. Weiterhin behält sich PHOENIX CONTACT das Recht vor, das Gewinnspiel ohne Angabe

von Gründen jederzeit zu beenden oder zu unterbrechen, insbesondere wenn der planmäßige Ablauf des Gewinnspiels gestört oder verhindert würde.

(2) Aus der Änderung der Teilnahmebedingungen oder der Beendigung/Unterbrechung des Gewinnspiels entstehen keine Ansprüche für den Teilnehmer.

9. Gewährleistung und Haftung

(1) Gewährleistungsansprüche des Teilnehmers im Hinblick auf Sachgewinne bestehen nur insoweit, als PHOENIX CONTACT einen Mangel arglistig verschwiegen oder eine Beschaffenheitsgarantie übernommen hat. Sonstige Gewährleistungsansprüche sind ausgeschlossen.

(2) PHOENIX CONTACT haftet nicht, wenn Daten nicht oder nicht rechtzeitig aufgrund von fehlerhafter und/oder unvollständiger Dateneingabe seitens des Teilnehmers übermittelt werden.

(3) PHOENIX CONTACT übernimmt keine Haftung hinsichtlich verlorengangener, beschädigter, fehlgeleiteter oder verspäteter Teilnahmeeintragungen sowie für etwaige technische Schwierigkeiten, die das Endresultat eines Spiels oder die Teilnahme am Gewinnspiel beeinflussen, soweit PHOENIX CONTACT dies nicht zu vertreten hat.

(4) Vorbehaltlich der Ziffer 9 Absatz 5 ist eine Haftung von PHOENIX CONTACT sowie seiner Inhaber, leitender Angestellter, Erfüllungs- und Verrichtungsgehilfen für sämtliche Schäden im Übrigen ausgeschlossen.

(5) Die Haftungsausschlüsse und -beschränkungen in dieser Ziffer 9 gelten nicht

(a) für Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz;

(b) in Fällen des Vorsatzes oder der groben Fahrlässigkeit;

(c) wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit;

(d) oder wegen der Verletzung von Kardinalpflichten. Kardinalpflichten sind solche Pflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglichen und auf deren Einhaltung der Teilnehmer regelmäßig vertrauen darf.

Bei einer nicht vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten ist die Haftung jedoch auf den typischerweise eintretenden und voraussehbaren Schaden begrenzt.

10. Sonstige Bestimmungen

(1) Der Rechtsweg für Ansprüche aus dem Gewinnspiel ist ausgeschlossen.

(2) Alle im Zusammenhang mit dem Gewinn eines Preises verbundenen Kosten, die über den Gewinn hinausgehen sowie etwaige Steuern trägt der Gewinner.

(3) Für diese Bedingungen gilt ausschließlich deutsches Recht. Deutsches Recht gilt auch für aktuelle und zukünftige Schuldverpflichtungen, die unter die Verordnung (EC) Nr. 864/2007 (Rom II) über das anzuwendende Recht für außervertragliche Schuldverhältnisse fallen. Sollte der Teilnehmer seinen Wohnsitz nicht in Deutschland haben, gelten daneben die zwingenden Bestimmungen desjenigen Rechts, das ohne Rechtswahl anzuwenden wäre.

November 2018