THINK INSIDE THE BOX

Deelnemersgids & wedstrijdreglement

Grote ideeën passen perfect in een klein doosje.

Voorwoord

Welkom

Iedereen die graag gezelschapsspellen speelt, kent het gevoel. Een onverwachte ingeving. Een spelmechanisme dat blijft hangen. Een kaartje dat net voor die ene wending zorgt waardoor iedereen rond de tafel begint te lachen, te overleggen of elkaar probeert te slim af te zijn.

Soms ontstaat zo'n idee tijdens een spelavond. Soms tijdens een wandeling, op vakantie of gewoon aan de keukentafel. Veel van die ideeën verdwijnen opnieuw. Andere groeien uit tot een spel dat je telkens opnieuw uit de kast wilt halen.

Met **think inside the box** wil **tspelopdewagen** die ideeën een kans geven.

Wij geloven dat een goed spel niet afhankelijk is van een grote doos vol materiaal. Een stapel kaarten, enkele fiches en een sterk spelidee kunnen voldoende zijn om spelers urenlang plezier te bezorgen.

Daarom gaan wij op zoek naar originele kaartspellen die aantonen dat creativiteit belangrijker is dan omvang. Spellen die mensen samenbrengen. Spellen die eenvoudig uit te leggen zijn, maar blijven verrassen. Spellen die je telkens opnieuw wilt spelen.

Er kunnen maximaal vijf spelontwerpen worden geselecteerd om samen één bijzondere collectie te vormen. Elk spel krijgt zijn eigen doosje, zijn eigen identiteit en zijn eigen plaats binnen **think inside the box**.

De geselecteerde spelontwerpers krijgen niet alleen de kans om hun spel professioneel te laten uitgeven, maar worden ook blijvend verbonden aan hun ontwerp door een duidelijke naamsvermelding op het spel.

Think inside the box wil meer zijn dan een wedstrijd.

Het wil een ontmoetingsplaats zijn voor creatieve spelontwerpers, een springplank voor nieuwe ideeën en een verzameling kaartspellen die mensen samenbrengt rond één tafel.

Misschien ligt jouw spel binnenkort wel in één van die kleine doosjes.

Over tspelopdewagen

tspelopdewagen is veel meer dan een spellenwinkel.

Vanuit Brugge groeide de winkel uit tot een plaats waar spel, ontmoeting en beleving centraal staan. Nieuwe spelers ontdekken er hun eerste gezelschapsspel, ervaren spelers vinden er de nieuwste titels en spelontwerpers ontmoeten er gelijkgestemden die dezelfde passie delen.

Die passie vormt ook de basis van **think inside the box**.

Met deze ontwerpwedstrijd wil tspelopdewagen creatieve ontwerpers de mogelijkheid geven om hun idee professioneel te laten uitwerken en uit te geven, zonder dat zij zelf moeten instaan voor productie, logistiek of distributie.

Wij nemen die zorg op ons.

Zo kunnen ontwerpers zich concentreren op wat zij het liefste doen: sterke spellen bedenken.

Waar staan wij voor?

Think inside the box vertrekt vanuit enkele eenvoudige uitgangspunten.

Wij geloven dat:

- een goed spel toegankelijk mag zijn zonder oppervlakkig te worden;
- eenvoudige spelregels kunnen leiden tot verrassend veel diepgang;
- een kaartspel perfect geschikt is om mensen samen te brengen;
- creativiteit belangrijker is dan een groot productiebudget;
- respect voor de spelontwerper en respect voor de speler hand in hand gaan.

Die visie vormt de basis van dit wedstrijdreglement.

Hoe lees je deze deelnemersgids?

Deze deelnemersgids bestaat uit twee onderdelen.

Enerzijds vind je praktische informatie over de wedstrijd, de selectieprocedure en de technische vereisten waaraan een spel moet voldoen.

Anderzijds bevat dit document het officiële wedstrijdreglement waarin de rechten en plichten van zowel de deelnemers als de organisator worden vastgelegd.

Door een spel in te dienen verklaart iedere deelnemer kennis te hebben genomen van dit reglement en de bepalingen ervan zonder voorbehoud te aanvaarden.

Mangoli?

Omdat tspelopdewagen in de eerste plaats staat voor de koffiebar/spellenwinkel in Brugge, willen we de spellen uitbrengen onder de nieuwe merknaam 'Mangoli', die staat voor de uitgeverij activiteit van tspelopdewagen vzw.



HOOFDSTUK 1

De wedstrijd in een notendop

Eén collectie. Maximaal vijf spelontwerpers. Ontelbare spelavonden.

Think inside the box is een spelontwerpwedstrijd van **tspelopdewagen**.

Met deze wedstrijd gaat tspelopdewagen op zoek naar originele kaartspellen die professioneel kunnen worden uitgegeven als onderdeel van één gezamenlijke collectie.

Elk geselecteerd spel krijgt een eigen doosje en wordt samen met maximaal vier andere geselecteerde spellen uitgebracht onder de naam **Mangoli**.

Elk spel behoudt zijn eigen identiteit, spelregels en spelbeleving, maar maakt tegelijk deel uit van een groter geheel waarin kwaliteit, creativiteit en toegankelijkheid centraal staan.

De wedstrijd staat open voor zowel beginnende als ervaren spelontwerpers.

Het maakt geen verschil of je reeds eerder een spel hebt uitgegeven of voor het eerst een ontwerp instuurt. Uiteindelijk telt slechts één vraag:

Is jouw spel sterk genoeg om deel uit te maken van think inside the box?

1. Wat zoeken wij?

Wij zijn op zoek naar originele kaartspellen die aantonen dat een goed spel geen grote doos nodig heeft.

Een sterk spel hoeft niet ingewikkeld te zijn.

Integendeel.

De mooiste spellen zijn vaak eenvoudig uit te leggen, spelen vlot, zorgen voor interactie tussen de spelers en nodigen uit om onmiddellijk nog een tweede keer te spelen.

Wij zoeken daarom spellen die:

- origineel zijn;
- een duidelijke eigen identiteit hebben;
- een aangename spelervaring bieden;
- meerdere keren gespeeld willen worden;

- binnen de technische beperkingen van The Little Box Collection geproduceerd kunnen worden.

Thema, doelgroep en spelmechanismen zijn volledig vrij, zolang het spel voldoet aan de voorwaarden van dit reglement.

2. Voor wie is deze wedstrijd bedoeld?

Iedere natuurlijke persoon van minstens achttien jaar kan deelnemen aan de wedstrijd.

Ook teams van twee of meerdere spelontwerpers kunnen gezamenlijk een spel indienen.

Wanneer meerdere personen samen een spel ontwerpen, wijzen zij één contactpersoon aan die gedurende de volledige wedstrijd optreedt als aanspreekpunt voor de organisator.

Alle medeontwerpers worden, indien het spel wordt geselecteerd, vermeld als spelontwerper.

3. Wat kan je winnen?

Think inside the box kent geen eerste, tweede of derde prijs.

De jury selecteert maximaal vijf spelontwerpen die worden opgenomen in de collectie.

Iedere geselecteerde spelontwerper ontvangt:

- een professionele eerste uitgave van zijn of haar spel door Mangoli, in een oplage van maximaal 500 exemplaren;
- vermelding van zijn of haar naam als spelontwerper op de verpakking en in het spel;
- twaalf exemplaren van het uitgegeven spel;
- de mogelijkheid om bijkomende exemplaren aan te kopen tegen de op dat ogenblik geldende verkoopprijs aan retail;
- opname van het spel in **think inside the box**.

De deelname heeft uitsluitend betrekking op een eerste fysieke oplage van maximaal 500 exemplaren per geselecteerd spel, met inbegrip van de twaalf auteurs-exemplaren. Een herdruk, bijkomende oplage of andere exploitatie vereist vooraf een nieuwe schriftelijke overeenkomst met de spelontwerper, inclusief afspraken over de vergoeding.

De organisator behoudt zich het recht voor minder dan vijf spelontwerpen te selecteren indien naar het oordeel van de jury onvoldoende inzendingen beantwoorden aan de gewenste kwaliteitsnormen.

De organisator is evenmin verplicht een editie van **think inside the box** uit te brengen indien geen enkel ingediend spel voldoet aan de vooropgestelde kwaliteitsvereisten.

Hierover is geen verhaal mogelijk.

4. Wat verwachten wij van een inzending?

Iedere inzending moet volledig speelbaar zijn.

Dat betekent dat minstens volgende elementen worden ingediend:

- een volledig speelklaar prototype;
- een duidelijk leesbare spelhandleiding;
- een overzicht van alle spelcomponenten;
- een korte voorstelling van het spelconcept;
- de contactgegevens van de spelontwerper(s).

De jury moet het spel zelfstandig kunnen leren en spelen op basis van de ingediende documenten.

Indien de spelregels onvolledig, tegenstrijdig of onbegrijpelijk zijn, kan de inzending onontvankelijk worden verklaard of negatief worden beoordeeld.

5. De filosofie achter de collectie

Think inside the box is geen wedstrijd waarin gezocht wordt naar het meest complexe spel.

Wij zoeken spellen die mensen rond een tafel brengen.

Spellen die uitnodigen tot interactie.

Spellen die je gemakkelijk meeneemt op vakantie, naar een café, een speelavond of een familiefeest.

Daarom werken alle spellen binnen dezelfde boudaries.

Iedere ontwerper krijgt exact dezelfde ruimte om zijn of haar creativiteit te tonen.

Wij geloven immers dat begrenzingen creativiteit stimuleren.

Grote ideeën passen perfect in een klein doosje.

6. Een professionele samenwerking

Wanneer een spel wordt geselecteerd, engageren zowel de organisator als de spelontwerper zich om samen te werken aan een kwalitatieve uitgave.

De organisator staat in voor onder meer:

- de verdere ontwikkeling van het product;
- de grafische vormgeving;
- de illustraties;
- de productie;
- de marketing;
- de distributie;
- de verkoop.

De spelontwerper blijft gedurende dit traject betrokken als inhoudelijke expert van zijn of haar spel.

De organisator neemt de redactionele, grafische en commerciële beslissingen binnen de beperkte eerste uitgave van maximaal 500 exemplaren, met respect voor het auteurschap en de afspraken over overleg en goedkeuring in dit reglement. Een herdruk of andere exploitatie vereist een nieuwe schriftelijke overeenkomst met de spelontwerper.

7. Het verloop van de wedstrijd

De wedstrijd verloopt in verschillende fasen.

Na de bekendmaking van de oproep kunnen spelontwerpers hun inzending indienen binnen de termijn die door de organisator wordt bekendgemaakt (5 februari 2027).

Na afloop van de inzendperiode controleert de organisator of alle inzendingen voldoen aan de formele deelnamevoorwaarden.

Vervolgens beoordeelt een onafhankelijke jury alle ontvankelijke inzendingen aan de hand van de criteria opgenomen in dit reglement.

Na de beoordeling beslist de jury welke spelontwerpen worden geselecteerd voor opname in **think inside the box**.

De geselecteerde spelontwerpers worden persoonlijk op de hoogte gebracht.

Daarna start, in overleg met de geselecteerde spelontwerpers, het traject dat leidt tot de professionele uitgave van de geselecteerde spellen.


MANGOLI
JUST KABOOM
MANGOLI
JUST KABOOM
Claude Samson

HOOFDSTUK 2

Officieel wedstrijdreglement

Artikel 1 – Organisator

1.1. De wedstrijd **think inside the box** wordt georganiseerd door tspelopdewagen vzw, met maatschappelijke zetel te **Bilkske 101, 8000 Brugge, België**, ondernemingsnummer **BE 0879.120.106**, hierna genoemd **"de organisator"**.

1.2. De organisator is een Brugse spellenwinkel en koffiebar, gelegen **Langestraat 108, 8000 Brugge,** die mensen wil samenbrengen door middel van gezelschapsspellen, ontmoeting, inclusie en spelbeleving. Vanuit die visie organiseert de organisator de spelontwerpwedstrijd **think inside the box**, met als doel originele kaartspellen te selecteren en professioneel uit te geven als onderdeel van een gezamenlijke collectie.

1.3. Dit reglement bepaalt de voorwaarden waaronder spelontwerpers een spel kunnen indienen, de wijze waarop de selectie verloopt en de rechten en verplichtingen die voortvloeien uit een eventuele selectie voor opname in The Little Box Collection.

Artikel 2 – Definities

Voor de toepassing van dit reglement wordt verstaan onder:

De organisator

Tspelopdewagen vzw, organisator van de wedstrijd en toekomstige uitgever van de geselecteerde spellen onder de merknaam Mangoli.

De deelnemer

Iedere natuurlijke persoon of groep van natuurlijke personen die overeenkomstig dit reglement een spelontwerp indient.

Spelontwerper

De natuurlijke persoon of personen die het spel hebben bedacht en die als auteur van het spel kunnen worden beschouwd.

Inzending

Het volledige dossier dat door een deelnemer wordt ingediend, met inbegrip van het prototype, de spelregels en alle overige documenten die door de organisator worden gevraagd.

Prototype

De speelbare versie van het spel zoals ingediend door de deelnemer.

Spel

Het volledige spelconcept, met inbegrip van spelregels, spelmechanismen, kaarten, fiches, speelcomponenten en alle andere creatieve elementen die deel uitmaken van het ontwerp.

Collectie

De uitgave van maximaal vijf geselecteerde kaartspellen onder de naam **think inside the box**.

Geselecteerde spelontwerper

Een deelnemer wiens spel door de jury werd geselecteerd voor opname in de collectie.

Artikel 3 – Toepassingsgebied

3.1. Dit reglement is van toepassing op iedere inzending die wordt ingediend voor **think inside the box**.

3.2. Door een spel in te dienen verklaart iedere deelnemer:

- kennis te hebben genomen van dit reglement;
- alle bepalingen zonder voorbehoud te aanvaarden;
- zich ertoe te verbinden het reglement gedurende de volledige wedstrijd na te leven.

3.3. De organisator kan geen uitzonderingen toestaan tenzij dit uitdrukkelijk schriftelijk wordt bevestigd.

Artikel 4 – Deelnamevoorwaarden

4.1. Deelname staat open voor iedere natuurlijke persoon die op de datum van inzending minstens achttien jaar oud is.

4.2. Minderjarigen kunnen uitsluitend deelnemen mits voorafgaande schriftelijke toestemming van hun wettelijke vertegenwoordiger.

4.3. Zowel individuele spelontwerpers als teams kunnen deelnemen.

4.4. Wanneer meerdere personen gezamenlijk een spel ontwerpen, wijzen zij één contactpersoon aan die gedurende de volledige wedstrijd optreedt namens alle medeontwerpers.

4.5. Alle medeontwerpers worden geacht hoofdelijk akkoord te gaan met de inhoud van dit reglement.

Artikel 5 – Aantal inzendingen

5.1. Iedere deelnemer mag één of meerdere spelontwerpen indienen.

5.2. Elk spel wordt afzonderlijk beoordeeld.

5.3. Een deelnemer kan meerdere geselecteerde spellen hebben indien de jury oordeelt dat verschillende inzendingen beantwoorden aan de gewenste kwaliteitsnormen.

5.4. De organisator kan een maximum aantal inzendingen per deelnemer bepalen indien de praktische organisatie van de wedstrijd dit vereist.

Artikel 6 – Origineel karakter van het spel

6.1. Iedere deelnemer verklaart uitdrukkelijk dat het ingediende spel een oorspronkelijk werk is.

6.2. Het spel mag geen inbreuk maken op auteursrechten, merkenrechten, modellenrechten, octrooien of andere intellectuele eigendomsrechten van derden.

6.3. Het spel mag evenmin een ongeoorloofde bewerking of nabootsing vormen van een bestaand spel.

6.4. De deelnemer vrijwaart de organisator integraal voor iedere aanspraak van derden die verband houdt met de originaliteit of de rechtmatigheid van de inzending.

6.5. Indien tijdens of na de wedstrijd blijkt dat een spel geheel of gedeeltelijk plagiaat bevat of op een andere wijze inbreuk maakt op rechten van derden, kan de organisator de deelnemer onmiddellijk uitsluiten of de selectie ongedaan maken, onverminderd het recht om de geleden schade te verhalen.

Artikel 7 – Uitsluiting van deelname

De organisator kan een deelnemer op ieder ogenblik uitsluiten indien onder meer blijkt dat:

- onjuiste of misleidende informatie werd verstrekt;
- niet wordt voldaan aan de deelnamevoorwaarden;
- de deelnemer zich schuldig maakt aan bedrog of misbruik;
- de deelnemer zich respectloos gedraagt tegenover de organisator, de jury of andere deelnemers;
- de inzending strijdig is met de openbare orde of de goede zeden;
- het spel niet voldoet aan de technische voorwaarden van dit reglement.

Een uitsluiting moet niet vooraf worden gemotiveerd.

Artikel 8 – Communicatie

8.1. Alle communicatie tussen de organisator en de deelnemer verloopt via de door de deelnemer opgegeven contactgegevens.

8.2. De deelnemer verbindt zich ertoe wijzigingen van zijn contactgegevens onmiddellijk mee te delen.

8.3. De organisator kan niet aansprakelijk worden gesteld voor communicatieproblemen die het gevolg zijn van foutieve of onvolledige gegevens.

Artikel 9 – Wijziging van het reglement

9.1. De organisator behoudt zich het recht voor dit reglement aan te vullen of te wijzigen indien omstandigheden dit noodzakelijk maken.

9.2. Wijzigingen doen geen afbreuk aan reeds verworven rechten van deelnemers. De licentie voor de eerste oplage kan niet eenzijdig worden uitgebreid. Wettelijk verplichte wijzigingen laten de dwingende rechten van de spelontwerper onverlet.

9.3. Iedere gewijzigde versie wordt gepubliceerd via de officiële communicatiekanalen van de organisator.

Artikel 10 – Goede trouw

Think inside the box wil een eerlijke, respectvolle en inspirerende omgeving creëren voor spelontwerpers.

Van iedere deelnemer wordt verwacht dat hij of zij te goeder trouw handelt, de andere deelnemers respecteert en de wedstrijd benadert in de geest waarin zij werd georganiseerd: het stimuleren van creativiteit, spelplezier en samenwerking.

De organisator verwacht van alle betrokkenen een constructieve houding gedurende de volledige wedstrijd en het daaropvolgende uitgeeftraject.

HOOFDSTUK 3

Technische spelvereisten

"Creativiteit krijgt alle ruimte. Alleen het doosje is beperkt."

Think inside the box wil aantonen dat een origineel spelidee niet afhankelijk is van een grote doos of een overvloed aan spelmateriaal. Daarom gelden voor alle inzendingen dezelfde technische uitgangspunten. Deze zorgen ervoor dat alle geselecteerde spellen binnen één uniforme collectie kunnen worden geproduceerd, zonder afbreuk te doen aan de eigenheid van elk spel.

Alle deelnemers ontwerpen hun spel binnen dezelfde fysieke grenzen. Die beperkingen zijn geen hindernis, maar een uitnodiging om creatief om te gaan met spelmechanismen, interactie en materiaalgebruik.

Artikel 11 – Algemene uitgangspunten

11.1. Elk spel moet ontworpen zijn met het oog op een professionele uitgave binnen **think inside the box**.

11.2. Het spel moet volledig zelfstandig speelbaar zijn.

11.3. Elk spel krijgt een afzonderlijk doosje en moet volledig in dat doosje passen.

11.4. De organisator bepaalt de definitieve afmetingen van het doosje en de wijze waarop de spelcomponenten daarin worden verpakt.

11.5. De deelnemer houdt bij het ontwerp rekening met de productiebeperkingen die voortvloeien uit dit reglement.

Artikel 12 – Kaarten

12.1. Een spel mag maximaal **108 speelkaarten** bevatten.

12.2. Alle kaarten hebben hetzelfde formaat.

Kaartformaat:

44 mm × 120 mm

12.3. Er geldt geen minimumaantal kaarten.

12.4. Dubbelzijdig bedrukte kaarten zijn toegestaan.

12.5. De organisator bepaalt de definitieve kaartkwaliteit, papierdikte, afwerking en eventuele linnenstructuur.

Artikel 13 – Extra spelcomponenten

13.1. Naast kaarten mag een spel gebruik maken van een beperkt aantal bijkomende componenten.

Daaronder kunnen onder meer worden verstaan:

- houten fiches;
- kartonnen tokens;
- munten;
- markeerfiches;
- scorefiches;
- dobbelstenen;
- andere kleine spelcomponenten.

13.2. De bijkomende componenten moeten qua aantal, gewicht en afmetingen geschikt zijn voor productie binnen het standaarddoosje.

13.3. Grote speelborden, miniaturen, zandlopers, elektronische onderdelen of andere omvangrijke spelcomponenten zijn in beginsel niet toegelaten.

13.4. Indien een deelnemer twijfelt of bepaalde componenten verenigbaar zijn met de collectie, kan vooraf contact worden opgenomen met de organisator.

Artikel 14 – Speelregels

14.1. Iedere inzending bevat een volledig uitgewerkte spelhandleiding.

14.2. De spelregels moeten duidelijk, volledig en begrijpelijk zijn.

14.3. De jury moet het spel zelfstandig kunnen aanleren op basis van de ingediende spelregels.

14.4. Onduidelijke of onvolledige spelregels kunnen aanleiding geven tot een negatieve beoordeling.

Artikel 15 – Speelbaarheid

15.1. Het spel moet volledig speelbaar zijn.

15.2. Het prototype moet overeenstemmen met de ingediende spelregels.

15.3. De organisator en de jury mogen het spel gedurende de volledige selectieprocedure testen.

15.4. De deelnemer verleent hiervoor kosteloos toestemming.

Artikel 16 – Thema

16.1. De keuze van het thema is volledig vrij.

16.2. Historische, abstracte, humoristische, educatieve, fantasy-, sciencefiction- of andere thema's zijn toegelaten.

16.3. De organisator behoudt zich het recht voor inzendingen te weigeren waarvan het thema:

- discriminerend is;

- haatdragend is;
- pornografisch is;
- aanzet tot geweld;
- strijdig is met de openbare orde;
- strijdig is met de goede zeden;
- strijdig is met de waarden waarvoor 'tspelopdewagen staat.

Artikel 17 – Taal

17.1. Het spel mag in het Nederlands of Engels worden ingediend.

17.2. De spelregels worden opgesteld in één van deze talen.

17.3. Indien een spel wordt geselecteerd, bepaalt de organisator in overleg met de spelontwerper de taal of talen van de eerste uitgave. Alle taalversies samen vallen binnen de maximale oplage van 500 exemplaren.

17.4. Vertalingen en redactionele aanpassingen gebeuren overeenkomstig de artikelen 41 en 43 en verlenen geen recht op een bijkomende oplage.

Artikel 18 – Doelgroep

18.1. Er geldt geen verplichte minimum- of maximumleeftijd.

18.2. Zowel familiespellen, kennerspellen, tweepersoonsspellen als partyspellen komen in aanmerking.

18.3. De deelnemer vermeldt bij zijn inzending:

- aanbevolen leeftijd;
- aantal spelers;
- gemiddelde speelduur;
- eventuele bijzondere vereisten.

Artikel 19 – Gebruik van artificiële intelligentie

19.1. Het gebruik van artificiële intelligentie als hulpmiddel tijdens het ontwerpproces is toegestaan.

19.2. De deelnemer blijft evenwel volledig verantwoordelijk voor de originaliteit van het spel en voor alle elementen die deel uitmaken van de inzending.

19.3. Afbeeldingen, illustraties, teksten of andere onderdelen waarvan de deelnemer niet over de nodige rechten beschikt, mogen niet worden ingediend.

19.4. De organisator kan de deelnemer verzoeken aan te tonen dat de ingezonden materialen rechtmatig kunnen worden gebruikt.

Artikel 20 – Productierijpheid

20.1. Een spel hoeft bij inzending helemaal niet grafisch afgewerkt te zijn.

20.2. Een verzorgd prototype verhoogt evenwel de leesbaarheid en speelbaarheid tijdens de beoordeling.

20.3. De jury beoordeelt uitsluitend de kwaliteit van het spelontwerp (spelmechaniek) en niet de grafische vormgeving.

20.4. Indien een spel wordt geselecteerd, wordt de uiteindelijke vormgeving verzorgd of gecoördineerd door de organisator.

Artikel 21 – Aanpassingen tijdens de ontwikkeling

21.1. Na selectie kan de organisator voorstellen doen om het spel verder te optimaliseren.

21.2. Deze optimalisaties kunnen onder meer betrekking hebben op:

- de spelregels;
- de balans van het spel;
- de duidelijkheid van de kaarten;
- de spelduur;
- de leesbaarheid;

- de productie-efficiëntie;
- de gebruikservaring.

21.3. De organisator streeft ernaar dergelijke aanpassingen steeds in overleg met de geselecteerde spelontwerper uit te werken.

21.4. De organisator beslist over de commerciële uitgave, de productie en de vormgeving binnen de grenzen van de eerste oplage van maximaal 500 exemplaren en met naleving van het overleg en de goedkeuring bedoeld in artikel 41.

HOOFDSTUK 4

Selectieprocedure en beoordeling

"Een goed spel is meer dan een goed idee. Het moet mensen samenbrengen, blijven verrassen en klaar zijn om gespeeld te worden."

Think inside the box wil spelontwerpen selecteren die niet alleen origineel zijn, maar ook het potentieel hebben om uit te groeien tot een kwalitatief en commercieel aantrekkelijk kaartspel. Daarom worden alle inzendingen beoordeeld door een onafhankelijke jury, samengesteld door de organisator.

De jury beoordeelt elk spel op een zorgvuldige en objectieve manier, maar behoudt steeds de vrijheid om ook het totaalpotentieel van een spel in rekening te brengen.

Artikel 22 – Samenstelling van de jury

22.1. De organisator stelt een jury samen.

22.2. De jury bestaat uit personen met ervaring in één of meerdere van volgende domeinen:

- gezelschapsspellen;
- spelontwikkeling;
- speltesten;
- uitgeverij;
- grafische vormgeving;
- retail;
- educatie;
- spelbegeleiding.

22.3. De organisator kan de samenstelling van de jury op ieder ogenblik wijzigen.

22.4. De identiteit van de juryleden kan vóór de bekendmaking van de resultaten vertrouwelijk blijven.

22.5. De beslissingen van de organisator omtrent de samenstelling van de jury zijn niet vatbaar voor betwisting.

Artikel 23 – Onafhankelijkheid

23.1. Juryleden beoordelen iedere inzending onafhankelijk.

23.2. Een jurylid dat rechtstreeks betrokken is bij een ingediend spel of een persoonlijk belang heeft bij een bepaalde inzending, neemt niet deel aan de beoordeling van die inzending.

23.3. De organisator ziet erop toe dat iedere beoordeling op een eerlijke wijze verloopt.

Artikel 24 – Ontvankelijkheidsonderzoek

Vooraleer een spel inhoudelijk wordt beoordeeld, controleert de organisator of:

- de inzending volledig is;
- de spelregels aanwezig zijn;
- het prototype speelbaar is;
- aan de technische voorwaarden wordt voldaan;
- het reglement werd nageleefd.

Onvolledige inzendingen kunnen onontvankelijk worden verklaard.

De organisator kan de deelnemer verzoeken ontbrekende informatie binnen een redelijke termijn aan te vullen.

Indien hieraan geen gevolg wordt gegeven, kan de inzending buiten beschouwing worden gelaten.

Artikel 25 – Beoordelingscriteria

Bij de beoordeling houdt de jury onder meer rekening met de volgende elementen.

Originaliteit

Brengt het spel iets nieuws?

Maakt het gebruik van originele mechanismen of een verrassende combinatie van bestaande mechanismen?

Spelbeleving

Is het spel leuk om te spelen?

Ontstaat er interactie tussen de spelers?

Blijft het spannend tot het einde?

Toegankelijkheid

Kunnen nieuwe spelers het spel relatief snel begrijpen?

Zijn de spelregels duidelijk opgebouwd?

Herspeelbaarheid

Heeft het spel voldoende variatie om meerdere keren gespeeld te worden?

Blijft het interessant na meerdere spelbeurten?

Balans

Zijn de verschillende strategieën evenwaardig?

Heeft iedere speler een eerlijke kans om te winnen?

Productierijpheid

Kan het spel binnen de technische beperkingen van The Little Box Collection op een kwalitatieve en economisch verantwoorde manier worden geproduceerd?

Commercieel potentieel

Past het spel binnen de visie van The Little Box Collection?

Kan het een breed publiek aanspreken?

Heeft het spel potentieel om gedurende langere tijd deel uit te maken van het aanbod van de organisator?

Artikel 26 – Playtesting

26.1. De organisator en de jury mogen iedere inzending meerdere malen testen.

26.2. Hiervoor mogen verschillende speeltafels worden georganiseerd.

26.3. De organisator kan externe testers uitnodigen.

26.4. Externe testers nemen geen definitieve selectiebeslissing. Hun bevindingen dienen uitsluitend als advies aan de jury.

26.5. Het voorleggen van het spelidee op een 'prototype night' georganiseerd in en door tspelopdewagen wordt gunstig beoordeeld.

Artikel 27 – Bijkomende informatie

De jury kan een deelnemer verzoeken om:

- verduidelijkingen te geven;
- bijkomende speluitleg te bezorgen;
- een aangepaste versie van de spelregels over te maken;
- kleine fouten in het prototype recht te zetten.

Hieruit kan geen recht op selectie worden afgeleid.

Artikel 28 – Demonstratie

De organisator kan beslissen om bepaalde deelnemers uit te nodigen om hun spel persoonlijk toe te lichten.

Deze toelichting vormt geen verplicht onderdeel van de selectieprocedure.

De organisator kan eveneens beslissen geen enkele mondelinge toelichting te organiseren.

Artikel 29 – Selectie

Na afronding van de beoordeling beslist de jury welke spellen worden geselecteerd.

Per editie kunnen maximaal vijf spellen worden opgenomen in **think inside the box**.

De jury is niet verplicht vijf spellen te selecteren.

Indien naar het oordeel van de jury onvoldoende inzendingen beantwoorden aan de beoogde kwaliteitsnormen, kunnen minder dan vijf of zelfs geen spellen worden geselecteerd.

In geval uitzonderlijk veel kwalitatief hoogwaardige spelen kan de organisator ook uitzonderlijk oordelen om meer dan 5 spellen in de selectie op te nemen.

Artikel 30 – Motivering

De jury is niet verplicht haar beoordeling of beslissing te motiveren.

De organisator kan beslissen individuele feedback te verstrekken.

Aan dergelijke feedback kunnen geen rechten worden ontleend.

Artikel 31 – Definitief karakter van de beslissing

De beslissing van de jury is definitief.

Over de beoordeling, rangschikking of selectie wordt geen correspondentie gevoerd.

Er bestaat geen beroepsprocedure tegen de selectie.

Artikel 32 – Bekendmaking

De geselecteerde spelontwerpers worden persoonlijk gecontacteerd.

Daarna kan de organisator de selectie publiek bekendmaken.

De organisator bepaalt zelf:

- het tijdstip;
- de wijze van bekendmaking;
- de communicatiestrategie.

Artikel 33 – Publiciteit

Door deel te nemen verklaart iedere deelnemer zich akkoord dat de organisator de naam van de geselecteerde spelontwerper, de titel van het spel en beelden van het prototype mag gebruiken voor communicatie over **think inside the box**.

Voor niet-geselecteerde deelnemers gebeurt dit uitsluitend na hun voorafgaande toestemming.

Artikel 34 – Geen verplichting tot uitgave[2]

Hoewel de bedoeling van **think inside the box** erin bestaat geselecteerde spellen professioneel uit te geven, behoudt de organisator zich het recht voor om, om objectieve redenen zoals technische, juridische, financiële of commerciële onhaalbaarheid, af te zien van de publicatie van een geselecteerd spel.

In dat geval kunnen de organisator en de betrokken spelontwerper in overleg treden over mogelijke aanpassingen. Bij definitieve stopzetting vervalt de licentie automatisch overeenkomstig artikel 52. Een latere uitgave vereist een nieuwe schriftelijke overeenkomst.

Indien geen overeenstemming wordt bereikt of de uitgave definitief wordt stopgezet, kan de organisator beslissen het spel niet uit te geven zonder dat hierdoor enig recht ontstaat op schadevergoeding, winstderving of enige andere financiële compensatie.

HOOFDSTUK 5

Intellectuele eigendom en exploitatierechten

"Een goed spel verdient een professionele uitgave. Daarom maken wij vanaf het begin duidelijke afspraken over de rechten en de samenwerking."

Een spel ontwerpen vraagt tijd, creativiteit en doorzettingsvermogen. Dat verdient respect. Tegelijk investeert de organisator na de selectie in de verdere ontwikkeling, grafische vormgeving, productie, marketing, distributie en commerciële uitbouw van het spel.

De samenwerking heeft uitsluitend betrekking op één eerste fysieke uitgave van maximaal 500 exemplaren per geselecteerd spel. De spelontwerper behoudt zijn of haar intellectuele eigendomsrechten. Een herdruk, bijkomende oplage of andere exploitatie vereist een afzonderlijke schriftelijke overeenkomst, met nieuwe afspraken over de rechten en de vergoeding.

Artikel 35 – Auteurschap

35.1. De spelontwerper blijft steeds de auteur van zijn of haar spel.

35.2. De naam van de geselecteerde spelontwerper wordt op een passende wijze vermeld op de verpakking, in de spelregels of op een andere door de organisator bepaalde plaats.

35.3. Wanneer meerdere personen gezamenlijk een spel hebben ontworpen, worden zij gezamenlijk als spelontwerper vermeld.

35.4. De organisator mag de wijze waarop de naam van de spelontwerper wordt weergegeven aanpassen omwille van de lay-out of de commerciële vormgeving.

Artikel 36 – Eigendom van het prototype

36.1. Het fysieke prototype dat in het kader van de wedstrijd wordt ingediend, blijft eigendom van de deelnemer.

36.2. De organisator is niet verplicht prototypes terug te bezorgen.

36.3. Indien de deelnemer het prototype wenst terug te ontvangen, gebeurt dit uitsluitend op eigen kosten en risico, tenzij de organisator anders beslist.

36.4. Digitale bestanden worden niet terugbezorgd.

Artikel 37 – Niet-geselecteerde spellen

37.1. Voor niet-geselecteerde spellen blijven alle intellectuele eigendomsrechten volledig bij de deelnemer.

37.2. De organisator verwerft op dergelijke spellen geen enkele exploitatiebevoegdheid.

37.3. De organisator blijft wel gerechtigd de ontvangen inzendingen gedurende een redelijke termijn te bewaren voor administratieve doeleinden.

Artikel 38 – Selectie

De selectie op zich verleent geen exploitatierechten. De beperkte licentie van de artikelen 39 tot en met 53 ontstaat pas wanneer de geselecteerde spelontwerper de selectie en deze licentievoorwaarden schriftelijk aanvaardt. Bij meerdere medeontwerpers is de schriftelijke instemming van alle rechthebbenden vereist.

Artikel 39 – Beperkte licentie voor de eerste oplage

39.1. Na de schriftelijke aanvaarding bedoeld in artikel 38 verleent de spelontwerper de organisator uitsluitend een licentie voor de ontwikkeling, productie, promotie, distributie en verkoop van één eerste fysieke uitgave van maximaal 500 exemplaren van het geselecteerde spel onder de merknaam Mangoli binnen think inside the box. De intellectuele eigendomsrechten blijven bij de spelontwerper.

39.2. De grens van 500 exemplaren geldt per spel en voor alle taalversies en verkoopkanalen samen. Gratis auteurs-, pers-, promotie- en demonstratie-exemplaren tellen mee. Het betreft een productiegrens, niet uitsluitend een grens voor de verkochte exemplaren. Bijkomende producties of vervangingsoplagen vallen niet onder deze licentie.

39.3. De organisator mag de toegestane exemplaren wereldwijd verspreiden en verkopen. De licentie omvat uitsluitend de reproducties die noodzakelijk zijn voor de voorbereiding, vervaardiging en promotie van deze eerste fysieke uitgave, waaronder het afdrukken van de spelregels en het online beschikbaar stellen van de handleiding.

39.4. De licentie is niet overdraagbaar en mag niet in sublicentie worden gegeven. De organisator mag producenten, vormgevers, logistieke dienstverleners, distributeurs en winkels inschakelen voor de uitvoering van de eerste uitgave. Zij verkrijgen geen

zelfstandig recht om bijkomende exemplaren te produceren of het spel op andere wijze te exploiteren. De organisator blijft verantwoordelijk voor de naleving van de licentiegrenzen.

39.5. De licentie geeft geen recht op herdrukken, bijkomende oplagen, digitale spelversies of afgeleide producten. De duur en het einde van de licentie worden geregeld in artikel 52.

Artikel 40 – Beperkte exclusiviteit

40.1. De exclusiviteit geldt uitsluitend voor de fysieke uitgave van het geselecteerde spel zolang de licentie overeenkomstig artikel 52 van kracht is. Tijdens die periode brengt de spelontwerper dezelfde fysieke uitgave niet zelf of via een andere uitgever op de markt.

40.2. De exclusiviteit strekt zich niet uit tot digitale versies, uitbreidingen, vervolgspellen, merchandising of andere rechten die niet uitdrukkelijk in artikel 39 zijn verleend. De spelontwerper mag het ontwerp blijven tonen, testen en verder ontwikkelen, voor zover daarmee geen concurrerende fysieke uitgave wordt verspreid.

40.3. Na het einde van de exclusiviteit kan de spelontwerper de fysieke uitgave opnieuw zelf of via derden exploiteren, behoudens rechten van derden op afzonderlijke illustraties, vormgeving of merken.

Artikel 41 – Bewerkingen voor de eerste uitgave

41.1. De organisator mag redactionele, technische en grafische aanpassingen voorstellen die nodig zijn voor de eerste uitgave binnen de grenzen van artikel 39.

41.2. Inhoudelijke wijzigingen aan de spelregels, spelbalans, titel of het spelconcept worden vooraf besproken en vereisen de schriftelijke goedkeuring van de spelontwerper. Zuiver technische of redactionele correcties die de inhoud niet wijzigen, mogen door de organisator worden uitgevoerd.

41.3. De spelontwerper ontvangt vóór productie de definitieve spelregels en inhoudelijke spelonderdelen ter schriftelijke goedkeuring. Deze afspraken doen geen afbreuk aan de morele rechten van de auteur.

Artikel 42 – Uitbreidingen en andere edities

De licentie omvat geen uitbreidingen, vervolgspellen, deluxe-edities, jubileumedities, reisedities, herwerkte edities, verzameluitgaven of speciale edities. Voor de ontwikkeling of

uitgave daarvan door de organisator is vooraf een afzonderlijke schriftelijke overeenkomst met de spelontwerper nodig, overeenkomstig artikel 53.

Artikel 43 – Vertalingen binnen de eerste oplage

De organisator mag, in overleg met de spelontwerper, vertalingen laten maken voor de eerste fysieke uitgave. De inhoudelijke juistheid wordt vóór productie ter schriftelijke goedkeuring aan de spelontwerper voorgelegd. Alle taalversies samen blijven beperkt tot maximaal 500 exemplaren. Een afzonderlijke anderstalige oplage vereist een nieuwe schriftelijke overeenkomst.

Artikel 44 – Illustraties

Illustraties maken geen deel uit van het oorspronkelijke spelontwerp, tenzij de organisator uitdrukkelijk anders beslist.

De organisator bepaalt:

- de illustrator;
- de grafische stijl;
- de lay-out;
- de verpakking;
- de huisstijl;
- de typografie.

Artikel 45 – Merchandising

Dit reglement verleent de organisator geen recht om het spel te exploiteren via merchandising of afzonderlijke afgeleide producten, zoals speelmatten, accessoires, kleding, gadgets of verzamelobjecten. Hiervoor is vooraf een afzonderlijke schriftelijke overeenkomst met de spelontwerper nodig. Promotiemateriaal voor de eerste uitgave is uitsluitend toegestaan binnen artikel 39.

Artikel 46 – Digitale exploitatie

Dit reglement verleent geen recht om een digitale speelbare versie van het spel uit te brengen, waaronder een mobiele applicatie, computerspel, webapplicatie, online spelversie of digitale demo. Voor dergelijke exploitatie is vooraf een afzonderlijke schriftelijke overeenkomst met de spelontwerper nodig. Het online aanbieden van de handleiding en promotionele afbeeldingen voor de eerste fysieke uitgave blijft toegestaan binnen artikel 39.

Artikel 47 – Demonstraties

De organisator mag exemplaren uit de eerste oplage gebruiken voor demonstraties op beurzen, spellendagen, workshops en promotionele evenementen ter ondersteuning van die uitgave. Hiervoor mogen geen exemplaren bovenop de maximale oplage van 500 worden geproduceerd. Deze toestemming geldt gedurende de licentie van artikel 52.

Artikel 48 – Vergoeding voor de eerste oplage

48.1. Voor de beperkte licentie voor de eerste fysieke oplage van maximaal 500 exemplaren ontvangt de spelontwerper de in dit reglement vermelde voordelen, waaronder de twaalf kosteloze exemplaren van artikel 49. Voor uitsluitend deze eerste oplage is geen bijkomende contractuele royalty of geldelijke licentievergoeding overeengekomen.

48.2. Deze afspraak geldt niet voor een herdruk, bijkomende oplage of andere exploitatie. Daarvoor spreken partijen vooraf in een afzonderlijke schriftelijke overeenkomst een vergoeding af, zoals een royalty per exemplaar of een vaste licentievergoeding.

48.3. Deze bepalingen houden geen afstand in van dwingende wettelijke rechten van de spelontwerper inzake vergoeding, transparantie of aanpassing van de overeenkomst.

Artikel 49 – Exemplaren

Iedere geselecteerde spelontwerper ontvangt kosteloos twaalf exemplaren van de eerste commerciële uitgave van zijn of haar spel. Deze exemplaren maken deel uit van de maximale oplage van 500 exemplaren.

Indien meerdere personen gezamenlijk één spel hebben ontworpen, worden deze twaalf exemplaren gezamenlijk toegekend.

Artikel 50 – Aankoop aan inkoopprijs

De geselecteerde spelontwerper mag bijkomende exemplaren aankopen tegen de op dat ogenblik geldende verkoopprijs van de organisator aan de retail.

De organisator bepaalt:

- de minimale afname;
- de leveringsvoorwaarden;
- de betalingsvoorwaarden.

Artikel 51 – Doorverkoop

De spelontwerper mag de kosteloos ontvangen exemplaren en de aan inkoopprijs aangekochte exemplaren vrij doorverkopen aan een door hem of haar bepaalde verkoopprijs.

Hierdoor ontstaat geen distributieovereenkomst of exclusief verkooprecht.

De organisator mag uitsluitend de exemplaren van de eerste oplage rechtstreeks of via distributeurs en winkels wereldwijd verkopen, binnen de grenzen van de artikelen 39 en 52.

Artikel 52 – Duur en einde van de beperkte licentie

52.1. De licentie begint bij de schriftelijke aanvaarding bedoeld in artikel 38. De organisator en de spelontwerper leggen vóór de productie schriftelijk de geplande publicatiedatum en de uiterste termijn voor publicatie vast. Zonder deze afspraak start de productie niet. Indien geen termijn wordt overeengekomen binnen drie maanden na de aanvaarding, vervalt de licentie automatisch.

52.2. Indien de eerste uitgave niet binnen de overeengekomen uiterste termijn verschijnt, vervalt de licentie automatisch, tenzij de spelontwerper vooraf schriftelijk instemt met een verlenging.

52.3. Na publicatie duurt de licentie uitsluitend zolang dit nodig is voor de verspreiding en verkoop van de eerste oplage. Zij eindigt automatisch zodra alle exemplaren zijn verkocht of verspreid, of zodra de organisator de uitgave definitief stopzet. De exclusiviteit eindigt in

elk geval uiterlijk twee jaar na de eerste publicatie; een verlenging vereist een nieuwe schriftelijke overeenkomst.

52.4. Bij het einde van de exclusiviteit na twee jaar mag de organisator nog aanwezige exemplaren uit de eerste oplage gedurende maximaal zes maanden niet-exclusief verkopen of verspreiden. Er mogen geen nieuwe exemplaren worden geproduceerd. Na deze termijn stopt de verdere verkoop door de organisator, tenzij partijen schriftelijk anders overeenkomen. Bij een definitieve stopzetting geldt geen uitverkooptermijn.

52.5. De organisator deelt de spelontwerper schriftelijk de geproduceerde oplage en de publicatiedatum mee, verstrekt jaarlijks een overzicht van de verkochte, kosteloos verspreide en resterende exemplaren en bevestigt het einde van de licentie. Op redelijk verzoek geeft hij inzage in de relevante productie- en voorraadgegevens.

52.6. Bij het einde van de licentie vervallen de verleende bevoegdheden automatisch, zonder vergoeding of verdere formaliteit voor de spelontwerper. Alle niet-verleende rechten zijn steeds bij de spelontwerper gebleven.

Artikel 53 – Nieuwe overeenkomst voor een herdruk of verdere exploitatie

53.1. Voor iedere herdruk, bijkomende oplage of exploitatie buiten de eerste uitgave van maximaal 500 exemplaren is vooraf een nieuwe schriftelijke overeenkomst met de spelontwerper vereist. De organisator mag dergelijke exploitatie niet starten voordat alle betrokken rechthebbenden die overeenkomst hebben ondertekend.

53.2. Die overeenkomst bepaalt minstens de betrokken uitgave en exploitatiewijzen, het aantal exemplaren, de taal of talen, het grondgebied, de duur, eventuele exclusiviteit, de vergoeding voor de spelontwerper en de afspraken over rapportering en beëindiging.

53.3. De spelontwerper is vrij om een voorstel te aanvaarden of te weigeren. Deelname of selectie houdt geen verplichting in om verdere rechten te verlenen en geeft de organisator geen automatisch recht op verlenging, herdruk, voorkoop of sublicentie.

53.4. Een afzonderlijke overeenkomst voor de praktische uitvoering van de eerste oplage mag de in dit reglement verleende rechten niet eenzijdig uitbreiden.

HOOFDSTUK 6

Privacy, aansprakelijkheid en slotbepalingen

"Heldere afspraken zorgen voor een zorgeloze samenwerking."

Think inside the box wil een wedstrijd organiseren waarin creativiteit centraal staat. Om de wedstrijd correct te kunnen organiseren, verwerkt de organisator persoonsgegevens van de deelnemers en worden duidelijke afspraken gemaakt over aansprakelijkheid, communicatie en de toepassing van het reglement.

Artikel 54 – Verwerking van persoonsgegevens

54.1. De organisator verwerkt uitsluitend de persoonsgegevens die noodzakelijk zijn voor de organisatie van de wedstrijd en de eventuele uitgave van de geselecteerde spellen.

54.2. Deze gegevens kunnen onder meer omvatten:

- naam;
- voornaam;
- adres;
- e-mailadres;
- telefoonnummer;
- geboortedatum;
- bankrekeningnummer (indien noodzakelijk);
- gegevens met betrekking tot het ingediende spel.

54.3. De verwerking gebeurt overeenkomstig de geldende privacywetgeving, waaronder de Algemene Verordening Gegevensbescherming (AVG/GDPR).

Artikel 55 – Gebruik van persoonsgegevens

De persoonsgegevens worden uitsluitend gebruikt voor:

- de organisatie van de wedstrijd;
- communicatie met de deelnemers;
- de beoordeling van de inzendingen;
- de publicatie van de geselecteerde spelontwerpers;

- de uitvoering van de exploitatieovereenkomst;
- administratieve verplichtingen.

De gegevens worden niet verkocht aan derden.

Artikel 56 – Bewaartermijn

De organisator bewaart persoonsgegevens niet langer dan noodzakelijk is voor de doeleinden waarvoor zij werden verzameld, behoudens wanneer een langere bewaartermijn wettelijk verplicht is of noodzakelijk blijft voor de uitvoering van de samenwerking met een geselecteerde spelontwerper.

Artikel 57 – Publiciteit

Door deelname verleent iedere deelnemer toestemming aan de organisator om, indien hij of zij wordt geselecteerd, zijn of haar:

- naam;
- voornaam;
- woonplaats (gemeente);
- foto's;
- videobeelden;
- interviews;
- beelden van het prototype;
- titel van het spel,

te gebruiken voor promotionele communicatie over The Little Box Collection, zonder dat hiervoor een bijkomende vergoeding verschuldigd is.

Deze toestemming geldt uitsluitend in het kader van de promotie van de wedstrijd, de collectie en de uitgegeven spellen.

Artikel 58 – Vertrouwelijkheid

58.1. De organisator zal de ingediende spelontwerpen met de nodige zorg behandelen.

58.2. De organisator kan echter niet garanderen dat absolute vertrouwelijkheid kan worden verzekerd tijdens de beoordeling, het testen of de productievoorbereiding.

58.3. Juryleden en eventuele externe testers worden geacht vertrouwelijk om te gaan met de inhoud van de ingezonden spellen.

Artikel 59 – Aansprakelijkheid

59.1. De organisator verbindt zich ertoe de wedstrijd zorgvuldig te organiseren.

59.2. De organisator kan niet aansprakelijk worden gesteld voor:

- verlies van een prototype;
- beschadiging tijdens verzending;
- technische problemen;
- vertragingen;
- overmacht;
- beslissingen van de jury;
- druk- of zetfouten.

59.3. De aansprakelijkheid van de organisator is in ieder geval beperkt tot gevallen van opzet of zware fout.

Artikel 60 – Overmacht

Onder overmacht wordt verstaan iedere gebeurtenis die redelijkerwijze buiten de wil van de organisator ligt en die de organisatie van de wedstrijd of de uitgave van de collectie onmogelijk of aanzienlijk bemoeilijkt.

Daaronder vallen onder meer:

- natuurrampen;

- pandemieën;
- oorlog;
- stakingen;
- brand;
- cyberaanvallen;
- langdurige uitval van leveranciers;
- productieproblemen;
- overheidsmaatregelen.

In dergelijke gevallen kan de organisator:

- de wedstrijd uitstellen;
- de planning aanpassen;
- de wedstrijd annuleren;
- de uitgave uitstellen;
- de uitgave stopzetten.

Hieruit ontstaat geen recht op schadevergoeding.

Artikel 61 – Misbruik

Iedere poging tot fraude, misleiding of manipulatie van de wedstrijd leidt tot onmiddellijke uitsluiting.

De organisator behoudt zich het recht voor alle geleden schade te verhalen.

Artikel 62 – Nietigheid

Indien één of meerdere bepalingen van dit reglement geheel of gedeeltelijk nietig of onafdwingbaar zouden worden verklaard, blijven de overige bepalingen volledig van kracht.

De nietige bepaling wordt vervangen door een bepaling die het oorspronkelijke doel zo dicht mogelijk benadert.

Artikel 63 – Afstand van recht

Het feit dat de organisator een bepaling van dit reglement niet onmiddellijk toepast, betekent niet dat hij afstand doet van zijn rechten.

Artikel 64 – Toepasselijk recht

Op dit reglement is uitsluitend het Belgische recht van toepassing.

De bepalingen van het Wetboek van Economisch Recht, het Burgerlijk Wetboek en de toepasselijke regelgeving inzake intellectuele eigendom zijn van toepassing. Dit reglement doet geen afbreuk aan dwingende wettelijke bepalingen of rechten van de spelontwerper.

Artikel 65 – Bevoegde rechtbank

Geschillen die voortvloeien uit of verband houden met dit reglement behoren tot de bevoegdheid van de rechtbanken van het gerechtelijk arrondissement West-Vlaanderen, afdeling Brugge, tenzij een dwingende wettelijke bepaling anders voorschrijft.

Partijen verbinden zich ertoe eerst te trachten een geschil minnelijk op te lossen alvorens een gerechtelijke procedure op te starten.

Artikel 66 – Aanvaarding van het reglement

Door een spel in te dienen verklaart iedere deelnemer:

- kennis te hebben genomen van dit reglement;
- alle bepalingen zonder voorbehoud te aanvaarden;

- zich ertoe te verbinden deze bepalingen na te leven;
- te erkennen dat de beslissingen van de organisator en de jury worden genomen overeenkomstig dit reglement.

Artikel 67 – Slotbepaling

Think inside the box is meer dan een wedstrijd.

Het is een uitnodiging aan spelontwerpers om hun creativiteit te delen, mensen samen te brengen rond een tafel en deel uit te maken van een bijzondere collectie waarin kleine doosjes plaats maken voor grote ideeën.

Wij kijken uit naar jouw ontwerp.

Misschien ligt jouw spel binnenkort in één van de doosjes van **Mangoli**.