

Februar 2026 (Änderungen vorbehalten)

# Allgemeine Teilnahmebedingungen (Liechtenstein)

## Zugang zum Wettbewerb

1. Der Wettbewerb steht Schülerinnen und Schülern im Alter von 13-15 Jahren offen, unter anderem aus folgenden Ländern: Albanien, Österreich, Belgien, Bulgarien, Kroatien, der Tschechische Republik, Dänemark, Estland, Finnland, Frankreich, Deutschland, Griechenland, Ungarn, Island, Irland, Italien, Lettland, Litauen, Liechtenstein, Luxemburg, Montenegro, Niederlande, Nord Mazedonien, Norwegen, Polen, Portugal, Rumänien, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Schweden, Türkei, Ukraine und dem Vereinigten Königreich.
2. Die Schülerinnen und Schüler sind berechtigt, unabhängig von Schulform und Unterrichtsfach am Wettbewerb teilzunehmen.
3. Um teilzunehmen, müssen die Teilnehmenden:
  - a) einen Benutzernamen für Ihre Klasse erstellen, der bei der Anmeldung / Kommunikation mit den Organisatoren des European Money Quiz verwendet werden soll (für Liechtenstein: der Benutzername wird im Zuge der Anmeldung vergeben).
  - b) Die Anmeldung wird von den teilnehmenden nationalen Bankenverbänden verwaltet. In einigen Ländern werden die Teilnehmenden gebeten, sich online zu registrieren, um an den nationalen Finalspielen teilnehmen zu können (für Liechtenstein: die Anmeldung erfolgt ab dem 1. Februar 2026 durch die Lehrperson direkt per Mail an Claudia Guntli, Liechtensteinischer Bankenverband (LBV) [claudia.guntli@bankenverband.li](mailto:claudia.guntli@bankenverband.li). Anmeldeschluss ist Montag, 9. März 2026).

## Kontakte und Datenschutz

4. Sofern auf nationaler Ebene eine Anmeldung erforderlich ist, werden die Teilnehmenden gebeten, Angaben zu ihrer Schule sowie die Kontaktdaten der Lehrperson, welche die Klasse repräsentiert, anzugeben. Der Europäische Bankenverband (EBF – European Banking Federation) und seine Mitglieder verwenden diese Informationen ausschliesslich im Zusammenhang mit dem Wettbewerb und nicht für andere Zwecke.
5. Mit der Angabe ihrer personenbezogenen Daten erklären sich die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler sowie Lehrpersonen mit der Veröffentlichung des Namens des siegreichen Teams und seiner Mitglieder auf den Websites des EBF und/oder des jeweiligen nationalen Verbandes sowie in Werbematerialien einverstanden.
6. Die nationalen Gewinnerteams erklären sich damit einverstanden, auf Fotos und/oder Videos abgebildet zu werden, die im Rahmen der europäischen Abschlussveranstaltung am 18./19. Mai 2026 in Brüssel aufgenommen werden.

## Ermittlung der Gewinner

7. Der nationale Gewinner ist die teilnehmende Klasse mit den meisten korrekten Antworten in der kürzesten Zeit. Die Beantwortung der Fragen erfolgt über die Kahoot! Online-Plattform. (*für Liechtenstein: das Liechtenstein-Finale des EMQ 2026 findet am Montag, 16. März 2026 um 11.00 Uhr statt.*)
8. Die nationalen Bankenverbände geben die drei besten Teilnehmerklassen ihres Landes bekannt.
9. Die nationalen Gewinner sollten ihre Bereitschaft zur Teilnahme an der europäischen Endrunde innerhalb von sieben Tagen nach Ende des Wettbewerbs erklären. Sollte der nationale Bankenverband nicht in der Lage sein, den Gewinner zu kontaktieren, oder sollte der Gewinner den Preis nicht annehmen können, behält sich der nationale Bankenverband das Recht vor, den Preis einem alternativen (*für Liechtenstein: dem nächstgereichten*) Gewinner zuzuteilen, der gemäss diesen Teilnahmebedingungen ermittelt wird.
10. Jede nationale Gewinnerklasse wählt zwei Schülerinnen oder Schüler, die am europäischen Finale des EMQ teilnehmen. Der EBF und seine Mitglieder sind nicht verantwortlich für die Auswahl der beiden Schülerinnen oder Schüler.
11. Die nationalen Bankenverbände nehmen Kontakt mit dem Gewinnerteam auf, um die Teilnahme am europäischen Finale zu organisieren. **Das Europafinale des EMQ 2026 findet am 18./19. Mai 2026 in Brüssel statt.**
12. Bei den europäischen Finalspielen spielen die Teilnehmenden in Zweiergruppen pro Land in der jeweiligen Landessprache (*für Liechtenstein: Deutsch*). Der europäische Gewinner ist das teilnehmende Team mit den meisten korrekten Antworten in der kürzesten Zeit. Die Beantwortung der Fragen erfolgt über die Kahoot-Plattform oder eine vergleichbare Quizplattform. Das Siegerteam wird unmittelbar nach dem Finale bekannt gegeben.
13. Die Top-3-Gewinnerteams des europäischen Finales erhalten einen Beitrag für die Klassenkasse.

## Weitere Regeln

14. Der EBF und seine Mitglieder übernehmen keine Verantwortung für Schäden, Verluste, Verbindlichkeiten, Verletzungen oder sonstige Enttäuschungen, die den Teilnehmenden infolge der Teilnahme am Wettbewerb oder der Annahme des Preises entstehen.
15. Der EBF übernimmt ferner keine Haftung für Verletzungen oder Schäden an Teilnehmenden oder an IT-Geräten anderer Personen, die sich aus der Teilnahme am Wettbewerb oder aus dem Herunterladen von Materialien im Zusammenhang mit dem Wettbewerb ergeben.
16. Der Preis beinhaltet keine persönlichen Ausgaben oder Nebenkosten, sofern nicht anders erwähnt.
17. Es liegt in der Verantwortung der Preisträger, sicherzustellen, dass alle erforderlichen Zustimmungserklärungen der Erziehungsberechtigten vorliegen.
18. Der EBF und seine Mitglieder behalten sich das Recht vor, Teilnehmende, die im Verdacht stehen, den Wettbewerb in unlauterer Weise zu manipulieren, zu disqualifizieren und ihre Ergebnisse aus der Datenbank der Spielenden zu entfernen.