

UDSKRIFT
AF
SØ- & HANDELSRETTENS DOMBOG

Afsagt den 15. december 2003

Sag N 02-02 Forbrugerombudsmanden

(Specialkonsulent Peter Fogh Knudsen)

mod

Quaker Oats Scandinavia

(Advokat Erling Borchert)

D O M :

Sagen drejer sig om, hvorvidt Quaker Oats Scandinavia (herefter Quaker) har overtrådt markedsføringslovens § 9 ved at afholde en Ringenes Herre konkurrence i forbindelse med salg af morgenmadsproduktet Guldkorn.

Påstande

Forbrugerombudsmanden har nedlagt følgende påstande:

1. Quaker forbydes over for forbrugere ved markedsføring af konkurrencer, hvis udfald beror helt eller delvist på tilfældet, at omtale konkurrencerne på eller i sagsøgte produkter samt at lade køb og brug af Quakers produkter eller dele heraf indgå som et element i konkurrencen. Subsidiært forbydes Quaker over

for forbrugerne ved markedsføring af konkurrencer, hvis udfald beror helt eller delvist på tilfældet, at lade køb og brug af sagsøgtes produkter eller dele heraf indgå som et element i konkurrencen. Mere subsidiært forbydes Quaker at afholde en konkurrence som ”Ringenes Herre”, hvor udfaldet beror helt eller delvist på tilfældet, og hvor konkurrencen er helt eller delvist betinget af køb.

For det tilfælde, at Forbrugerombudsmanden ikke får medhold i det principale led af påstand 1, har Forbrugerombudsmanden endvidere nedlagt følgende påstand:

2. Det forbydes Quaker over for forbrugere at markedsføre konkurrencer, hvis udfald beror helt eller delvist på tilfældet, medmindre det af al markedsføring – og af den synlige del af emballagen i det omfang konkurrencen er omtalt på emballagen – på en tydelig og iøjnefaldende måde fremgår, at konkurrencen ikke er købsbetinget, og hvordan man ellers kan deltage i konkurrencen.

Quaker har overfor den principale og den subsidiære del af påstand 1 og over for påstand 2 påstået afvisning, subsidiært frifindelse. Overfor den mere subsidiære del af påstand 1 har Quaker påstået frifindelse.

Sagsfremstilling

Ringenes Herre konkurrencen blev afholdt i perioden fra den 12. december 2001 til den 15. april 2002. I hver pakke med Guldkorn lå der et kort med en talkode, som kunne bruges til at deltage i konkurrencen. På pakken stod at man kunne vinde 24 sæt Ringenes Herre bøger i 1. præmie, 40 stk. Ringenes Herre Brio Brætspil i 2. præmie, 60 stk. Ringenes Herre T-shirts som 3. præmie og 200 stk. Ringenes Herre caps som 4. præmie, og at vinderne ville findes over 4 omgange. En reklame for konkurrencen blev indrykket to gange i Anders And & Co. Af annoncen fremgik blandt andet:

”Og i butikken, hvor du køber Guldkorn,
kan du se, hvordan du deltager...”

Fra slutningen af december 2001 og frem til starten af februar 2002 reklamerede Quaker tillige for konkurrencen med reklamespots 3-4 gange dagligt på TV2, TV3

og TVDanmark. I slutningen af reklamespottet blev det i et kort øjeblik og med meget små bogstaver oplyst, at konkurrencen ikke var købsbetinget.

Konkurrencen var en voice response konkurrence, hvor deltagerne skulle ringe ind og svare på 5 spørgsmål. Man kunne deltage i konkurrencen på to måder. Man kunne for det første ringe ind via et nummer, der fremgik af pakkerne med Guldkorn. Kortene inde i pakkerne angav en talkode, som gav adgang til at deltage i konkurrencen, og hver af disse talkoder gav adgang til at deltage højst 3 gange.

Dernæst kunne man uden at købe Guldkorn deltage i konkurrencen ved at ringe til et andet telefonnummer, som fremgik af konkurrencekuponer, der var placeret i nærheden af Guldkorn i butikkerne. Man kunne kun ringe 3 gange fra samme telefonnummer.

Når man ringede ind, blev man deltager i et rollespil med tre karakterer; en troldmand, en dværg og en elver. Afhængig af hvad man valgte at være, kom man igennem forskellige baner (scenarier), hvor man skulle besvare forskellige spørgsmål. Der blev stillet i alt 5 spørgsmål i hver bane. De 2 første spørgsmål i hver bane og de rigtige svar herpå var forskellige og knyttet til den karakter, man havde valgt at spille. De sidste tre spørgsmål i hver af de tre baner var ens, uanset hvilken karakter man havde valgt at være. Svarene på disse tre spørgsmål afhang af kendskab til, hvad den i spillet omtalte ring gør ved sin bærer, og af, hvad man havde svaret på det forudgående spørgsmål.

Havde man for eksempel valgt at være troldmand, ville banen have følgende indhold (fed skrift angiver den korrekte svarmulighed):

”Fil 4: Du har valgt at leve dig ind i troldmandens mystiske univers. Troldmænd er vise og listige mænd, som altid løser problemerne før de opstår. Gerne med magi.

Det er nat, og du er sammen med dine venner draget ud på eventyr. Men pludselig tages et par dværge og en hobbit fra dit rejseselskab til fange af nogle onde trolde. Fra dit skjul kan du høre troldene skændes, om hvordan de skal tilberede dine venner? Tiden er knap. Du må bestemme dig nu, inden de bliver enige. Hvordan vil du hjælpe vennerne ud af kniben?

Herefter til Fil 4sp

Fil4sp *(start stopur)*

Tast 1 hvis du styrter skrigende frem med dit sværd og begynder at hugge løs på troldene.

Tast 2 hvis du ved list prøver at trække deres skænderi ud til næste morgen, fordi du ved, trolde ikke kan tåle dagslys.

Tast 3 hvis du løber til den nærmeste by mere end en dagsrejse væk efter hjælp.

Hvis 1 til Fil 14 (outro 1)

Hvis 2 til Fil 5 (stop tid og gem til næste spørgsmål)

Hvis 3 til Fil 15 (outro 2)

Fil 5: Korrekt. Netop ved list ville en troldmand bekæmpe uønskede problemer.

Herefter til Fil 6

Fil 6: Efter at have befriet dine venner fortsætter I nu jeres videre færd. Om eftermiddagen, da I går over en eng, kan en hobit i dit følge ikke holde fingrene fra en rødprykket svamp. Desværre er svampen giftig og hobitten får en forfærdelig mavekrampe. Hvad gør du?

Herefter til Fil 6sp

Fil6sp (start stopur)

Tast 1 hvis du mener han kan undværes, og beslutter at efterlade ham på engen.
Tast 2 hvis du bryder grædende sammen på grund af denne mindre tragedie.

Tast 3 hvis du beslutter at brygge en helbredende drik af engens andre planter

Hvis 1 til Fil 16 (outro 3)

Hvis 2 til Fil 17 (outro 4)

Hvis 3 til Fil 7 (stop ti og gem til næste spørgsmål)

Fil 7: Korrekt. Når problemer opstår, bruger en troldmand naturligvis magi.

Herefter til Fil 8

Fil 8: Alle sunde og raske fortsætter rejsen. Undervejs kommer I til at diskutere, hvad magisk der rent faktisk er ved Ringen. Den Ring som I er på vej til at skille jer af med. Hvilke magiske kræfter gemmer den egentligt?

Herefter til Fil 8sp

Fil8sp (start stopur)

Tast 1 hvis du mener, man med Ringen kan hoppe usandsynligt højt.

Tast 2 hvis du tror man bliver utrolig sulten, når man har den på.

Tast 3 hvis du er af den opfattelse, at den som bærer Ringen bliver usynlig.

Hvis 1 til Fil 18 (outro 5)

Hvis 2 til Fil 19 (outro 6)

Hvis 3 til Fil 9 (stop tid og gem til næste spørgsmål)

Fil 9: Korrekt. Sandheden er naturligvis, at den dødelige som bærer Ringen bliver usynlig.

Herefter til Fil 10

Fil 10: Du og dine tro følgesvende er nu i samlet trop ikke langt fra dommedagsspalten. Mens I går ned af en snoet sti, opdager du pludselig at hobitten Frodo taber den magiske Ring. Hurtigt samler du den op. Ringen som giver sin bærer en ufattelig styrke. Men Ringens styrke er ond, og smitter den som bærer den. Kan du modstå fristelsen til at tage den på og mærke kraften bruse igennem dig? Eller giver du Frodo hans Ring tilbage, så du undgår at blive lokket af det onde? Hvad vælger du? Du skal skynde dig, Frodo er på vej hen mod dig.

Herefter til Fil 10sp

Fil 10sp (start stopur)

Tast 1 hvis du vælger at tage ringen på.

Tast 2 hvis du vælger at give Frodo sin Ring tilbage.

Hvis 1 til Fil 11 (stop tid og gem til næste spørgsmål)

Hvis 2 til Fil 13 (stop tid og gem til næste spørgsmål)

Fil 11: Idet Ringen smutter ned over din finger, mærker du mørkets kraft rulle igennem dine årer, og du tager dig selv i, at stå og grine af dine venner – hvor små og ubetydelige de dog er, tænker du. Med et kunne du jo kvase dem som myrer under en hestehov. Du er nu i Ringens magt. Den har gjort dig stærkere end du nogensinde troede muligt, men har samtidigt ødelagt alt godt i dig. Du er nu en ond troldmand.

Mens du står og funderer over dine nyvundne kræfter, springer en flok uhyggelige orker ud af underskoven, og overfalder dine venner. Hvad gør du? Og husk hvad end du vælger, skal du gøre det nu – dine venner vil ikke overleve længe.

Herefter til Fil 11sp

Fil 11sp (start stopur)

Tast 1 hvis du trods alt vil hjælpe dine venner.

Tast 2 hvis du vil lade dine venner i stikken, for bagefter at tvinge orkerne til at tjene dig og dine mørke gerninger.

Tast 3 hvis du med en smule list vil prøve at tale orkerne til fornuft.

Hvis 1 til Fil 20 (outro 7)

Hvis 2 til Fil 21 (outro 8) (stop tid og gem den endelige tid)

Hvis 3 til Fil 22 (outro 9)

Fil 13: Frodo takker dig og smiler. Men pludselig springer en flok uhyggelige orker ud af underskoven, og overfalder dine venner. Hvad gør du? Og husk hvad end du vælger, skal du gøre det nu – dine venner vil ikke overleve længe.

Herefter til Fil 13sp

Fil 13 sp (start stopur)

Tast 1 hvis du vil gøre alt i din magt for at frelse dine venner.

Tast 2 hvis du vil hjælpe orkerne med at knuse dine venner.

Tast 3 hvis du vælger at redde dig selv og flygter.

Hvis 1 til Fil 23 (outro 10)(stop tid og gem den endelige tid)

Hvis 2 til Fil 24 (outro 11)

Hvis 3 til Fil 25 (outro 12)

OUTROER TROLDMAND

Outro 1:

Fil 14: Desværre. En troldmand ville aldrig som det første forsøge sig med sine krigsfærdigheder. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Outro 2:

Fil 15: Desværre. En troldmand er klog nok til at vide, at hans venner aldrig ville overleve mere end en dag hos onde trolde. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Outro 3:

Fil 16: Desværre. En rigtig troldmand ville aldrig lade en ven i stikken. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Outro 4:

Fil 17: Desværre. En troldmand ville altid bevare roen, og lede efter en løsning. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Outro 5:

Fil 18: Desværre. En rigtig troldmand ville vide, at det er noget forfærdeligt sludder. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Outro 6:

Fil 19: Desværre. En sand troldmand ville vide, at Ringens kraft intet har med sult at gøre. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Outro 7:

Fil 20: Desværre. En ond troldmand ville aldrig hjælpe gode skabninger. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Outro 8:

Fil 21 : Korrekt. Lige præcis sådan ville en ond troldmand opføre sig. Du har nu bevist du er den fødte rollespiller, og er derfor med i konkurrencen om fantastisk flotte præmier fra Ringenes Herre. Hvis du er den heldige vinder, vil du få direkte besked.

Outro 9:

Fil 22: Desværre. En ond troldmand med den mørke magt vil altid holde med det onde, ligesom orker. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Outro 10:

Fil 23: Korrekt. Du er en god troldmand, og vil naturligvis altid hjælpe dine nærmeste. Du har nu bevist du er den fødte rollespiller, og er derfor med i konkurrencen om fantastisk flotte præmier fra Ringenes Herre. Hvis du er den heldige vinder, vil du få direkte besked.

Outro 11:

Fil 24: Desværre. En god troldmand ville aldrig hjælpe de onde. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Outro 12:

Fil 25: Desværre. En god troldmand ville aldrig opføre sig som en kujon. Men prøv igen og tak fordi du ville være med.

Forklaringer

Markedschef for Quaker i Danmark, *Christian Linde*, har forklaret, at idegrundlaget til konkurrencen var filmpremieren på Ringenes Herre i december 2001.

Konkurrencen blev i hele perioden markedsført primært i TV, i Anders And og i butikkerne. TV-reklamernes reference til den ikke-købsbetingede konkurrence var, at der i speaket blev sagt: ”se også i butikkerne”. Derudover stod der til slut med meget små bogstaver, at konkurrencen ikke var købsbetinget. Det kunne nok ikke måles i sekunder, hvor lang tid teksten var på skærmen. Han mente ikke, at teksten var nem at læse.

Der blev annonceret to gange i Anders And, hvor der blev henvist til konkurrencekuponerne med annoncens sidste to linier ”Og i butikken, hvor du køber Guldkorn kan du se...”. Guldkorn sælges fra ca. 2.000 butikker. Det er Quakers

salgskonsulenter, som har ansvaret for at have pallefødder, kuponer, skilte og andet kampagnemateriale med ud til butikkerne. Omfanget af den tilladte mængde af kampagnemateriale afhænger af den enkelte butikschef. Ikke alle butikker tillader kampagner. Derfor kommer salgskonsulenterne bl.a. ikke i discountsektoren, der udgør ca. 20% af Quakers samlede salg. Quakers salgskonsulenter besøger de 800 butikker, der har den største omsætning. Afhængig af omsætning besøger salgskonsulenterne de større butikker 1-2 gange om ugen og de mindre 1 gang hver 14. dag. De besøgte butikker udgør ca. 75-80% af Quakers omsætning.

Det var således salgskonsulenterne, der havde ansvaret for, at konkurrencekuponerne kom ud at hænge i butikkerne og for den efterfølgende løbende opfyldning med kuponer. Konkurrencekuponerne blev anbragt i nærheden af Guldkorn enten i plastikholdere, på s-kroge eller i øvrigt lagt frem. Der blev trykt 20.000 konkurrencekuponer, og havde Quaker vurderet, at der var efterspørgsel efter flere kuponer, ville man have trykt flere. Han vidste ikke, om konkurrencekuponerne fandtes i alle de 800 butikker i hele konkurrenceperioden. I de butikker, der ikke blev besøgt af salgskonsulenter, var der ingen konkurrencekuponer. Det fremgik ikke af emballagen, at konkurrencen ikke var købsbetinget, og hvordan man uden at købe Guldkorn kunne deltage i konkurrencen.

Quaker sælger stabilt ½ mio. pakker Guldkorn i løbet af en 3 måneders periode. Der var ikke noget mersalg i den periode, hvor konkurrencen kørte.

Selve konkurrencen var bygget op over to elementer. Dels skulle man have kendskab til Ringenes Herre universet for at kunne svare på de spørgsmål, der blev stillet, og dels skulle man svare på tid. Vinder var den, der hurtigst havde svaret rigtigt på alle spørgsmål, og konkurrencen indeholdt derfor efter vidnets mening to præstationselementer. Spørgsmålene havde de selv fundet på med udgangspunkt i universet, men hvis man kendte figurerne i universet, ville man også kunne svare rigtigt på spørgsmålene. Der var 50 %, der havde svaret rigtigt i løbet af de første 3 uger.

Deltageren havde tre muligheder for at deltage pr. kort eller telefonnummer, én chance for hver karakter i spillet. Man kunne ikke øve sig ved at spille samme karakter to gange. Baggrunden for denne begrænsning var, at konkurrencen skulle sælge produkter – hvis tre forsøg ikke var nok, måtte forbrugerne købe en pakke Guldkorn mere.

Deltagelse via konkurrencekuponerne eller via koden i Guldkornspakkerne var ligestillet i relation til vinderchancerne, der afhang af at svare rigtigt på alle

spørgsmål på den kortest mulige tid, der blev målt med millisekunders nøjagtighed. Der var ikke to deltagere, der havde samme tid, men havde der været det, ville begge have fået samme præmie. Præmierne, som var angivet på pakkerne var det samlede antal af præmier, hvilket vil sige, at der for eksempel blev delt 6 1. præmier ud for hver uddeling.

Food director i Coop Danmark A/S, *Niels Munck*, har forklaret, at tilladelser til kampagner i Coop Danmarks butikskæder som altovervejende udgangspunkt bliver givet centralt. Hvis Coop Danmarks interne procedure for kampagner ikke bliver fulgt, er kampagnen ikke velkommen i butikkerne. En del af Coop Danmarks kæder er mere selvstændige og kan i højere grad selv bestemme, hvilke kampagner de vil have i deres butikker. Generelt for kampagnerne gælder, at de typisk kører i en uge eller 14 dage. En kampagne, der kører i 4-5 måneder er helt urealistisk. Som udgangspunkt skal leverandørerne selv sørge for, at kampagnematerialet kommer ud i butikkerne, og at der bliver fyldt op.

For så vidt angår Ringenes Herre konkurrencen skulle en sådan kampagne være godkendt centralt af hovedkontoret. Der er ingen aftale på skrift, og hverken han eller hans medarbejdere husker, at der skulle have været lavet nogle aftaler med Quaker. Årsagen til at kampagnen alligevel kunne køre i nogle af Coop Danmark A/S' butikker, kunne være, at salgskonsulenterne havde indgået individuelle aftaler med enkelte butikker.

Produktchef for Dansk Supermarked, *Hans Dahlgaard*, har forklaret, at den generelle procedure ved promovring af en konkurrence som Ringenes Herre er forskellig fra kæde til kæde. Leverandørerne skal dog centralt ansøge om godkendelse af de påtænkte aktiviteter, materialer og perioden, hvori kampagnen forventes at løbe. En kampagne løber typisk i en uge. Afhængigt af størrelsen af kampagnen kan en lille folder kan godt tillades i op til fem måneder. Det er leverandørens konsulenter, der skal sørge for opfyldning af kampagnemateriale, hvilket de er meget opmærksomme på, da det er svært at få tilladelse til en kampagne.

Quaker fik godkendt displayskilt, pallestøber, endegavlspads og foldere til at stå fremme i Føtex i uge 5. I de øvrige uger måtte kun folderne stå fremme i butikkerne.

Anbringender

Forbrugerombudsmanden har gjort gældende, at de nedlagte påstande er tilstrækkelig konkrete, aktuelle og præcise, idet påstandene er formuleret ud fra Quakers handlinger ved Ringenes Herre konkurrencen. Påstandene afspejler Forbrugerombudsmandens tvivl om fortolkningen af markedsføringslovens § 9, og de er med vilje formuleret generelt, da Forbrugerombudsmanden har anlagt sagen for at få afklaret grænserne for lovligheden af konkurrencer som Ringenes Herre konkurrencen.

Deltagelse i Ringenes Herre konkurrencen var købsbetinget. Vurderingen af hvorvidt der var tale om en købsbetinget konkurrence kan foretages på to måder. Den første er at anskue konkurrencen som to forskellige konkurrencer. Derved var deltagelse i konkurrencen gennem Guldkornspakken købsbetinget, hvorimod deltagelse i konkurrencen gennem konkurrencekuponerne ikke var købsbetinget.

Den anden måde er at anskue konkurrencen som én og samme konkurrence. Også ved denne vurdering var deltagelsen købsbetinget, da konkurrencekuponerne ikke var et reelt alternativ til deltagelse i konkurrencen. Markedsføringen af de to konkurrencer var ikke ligeværdig, blandt andet var den ikke-købsbetingede konkurrence ikke nævnt på pakkerne, den var kun ganske kort nævnt i reklamefilmene og kun ad omveje nævnt i annoncen i Anders And. Det eneste sted, man kunne læse om den ikke købsbetingede konkurrence, var på konkurrencekuponerne, hvilket forudsatte, at man var så heldig, at de fandtes var i den butik, hvor man købte sine Guldkorn. Kun 800 butikker kan efter det oplyste have haft konkurrencekuponerne i butikkerne, og det må have været praktisk umuligt, at der med 20.000 kuponer var kuponer nok til at tilfredsstille efterspørgslen herefter i hele konkurrenceperioden. Antallet af kuponer stod i væsentligt misforhold til antallet af de solgte produkter.

Forbrugeren skulle ikke yde en selvstændig kreativ præstation, såsom at finde på et slogan eller at tegne en tegning, og spørgsmålene var ikke af en sådan sværhedsgrad, at det krævede en særlig præstation at vinde i konkurrencen. Derudover var der tale om et fantasispil uden objektivt rigtige svar, idet disse var defineret og fabrikeret af Quaker. Det er muligt, at man kunne hente hjælp i en film eller en bog, men man kunne jo også svare rigtigt ved et tilfælde.

Det bestrides ikke, at præmierne blev uddelt efter, hvem der svarede hurtigst, men tidsmålingen foregik med så små tidsintervaller, at tekniske forhold kan have

spillet ind, således at det beror på tilfældet, hvem der blev målt som hurtigst. Det kan endvidere ikke udelukkes, at flere deltagere fik registreret den samme tid. I dette tilfælde kunne fordelingen af præmierne afhænge af lodtrækning.

At konkurrencen var en tilfældighedskonkurrence, afspejler sig endvidere i det store antal præmier, som bevirkede, at det ikke skulle ydes megen præstation for at få en præmie.

Som følge heraf var Ringenes Herre konkurrencen en købsbetinget tilfældighedskonkurrence og i strid med markedsføringslovens § 9.

Også markedsføringslovens §§ 1 og 2 blev overtrådt, idet Quaker vildledte forbrugerne til at købe produktet ved at lade dem tro, at de kun kunne deltage i konkurrencen ved køb af Guldkorn.

Quakers advokat har gjort gældende, at den principale og subsidiære påstand 1 er alment formulerede forbud, der intet har med den konkrete sag at gøre. Domstolene afgør tvister mellem to (eller flere) parter, men har ikke til opgave at afgive responsa. Hvis retten skulle tage stilling til disse påstande, ville den udtale sig generelt og principielt om fortolkningen af markedsføringsloven i stedet for at tage stilling til den konkrete sag. Påstandene er uden tilknytning til sagens kerne, som er, om Ringenes Herre konkurrencen er en købsbetinget tilfældighedskonkurrence. Påstandene er inspireret, men ikke noget billede af den konkrete situation, hvilket tillige gælder påstand 2.

Derudover er konsekvenserne af påstandene for vidtgående, idet de også vil ramme lovlige konkurrencer. Der er tale om en udvidende fortolkning af en strafbelagt bestemmelse, hvortil der ikke er hjemmel i markedsføringslovens § 9.

Ringenes Herre konkurrencen var en præstationskonkurrence, idet det ikke var en tilfældighedsmekanisme, der afgjorde, hvem der vandt konkurrencen. For at vinde skulle man hurtigst besvare nogle spørgsmål, hvilket forudsatte en vis intellektuel præstation. At Quaker selv havde defineret spørgsmålene, er uden relevans for bedømmelsen af, om konkurrencen var tilfældighedspræget eller ej, da man ikke ville være i tvivl om det rigtige svar, hvis man havde kendskab til Ringenes Herre universet.

Tidselementet i konkurrencen gør også, at konkurrencen ikke kan være nogen tilfældighedskonkurrence. Udførelse af præstationer på tid er anerkendt som konkurrenceparameter inden for sportsverdenen, og det er da også den mest retfærdige måde at afgøre en konkurrence på. Det store antal præmier gør ikke

konkurrencen til en tilfældighedskonkurrence, idet præmierne uddeltes efter en nøje registrering af tid. Vinderne af konkurrencen er således udpeget på objektivt grundlag, og præmierne er fordelt, uden at tilfældigheder har spillet ind.

Selvom konkurrencen måtte blive anset som købsbetinget, er der intet grundlag for, at markedsføringen af konkurrencen dermed kan kritiseres og forbydes efter markedsføringslovens §§ 1 og 2.

Sø- og Handelsrettens afgørelse

Det principale og det subsidiære led af Forbrugerombudsmandens påstand 1 samt påstand 2 har ikke nogen konkret relation til Ringenes Herre konkurrencen, men må ses som udtryk for et ønske om at få en helt generel fortolkning af markedsføringslovens § 9. Disse påstande afvises.

For så vidt angår den mere subsidiære påstand 1 gjorde markedsføringen af konkurrencen ikke forbrugerne opmærksomme på, hvordan man kunne deltage i konkurrencen uden at købe Guldkorn. Der var endvidere trykt urealistisk få konkurrencekuponer i forhold til antallet af solgte pakker Guldkorn i samme periode, og der kunne derfor umuligt have været tilstrækkeligt mange konkurrencekuponer til rådighed, selv i de få butikker, hvor kampagnen var godkendt, og salgskonsulenterne kom. Deltagelse i konkurrencen gennem konkurrencekuponerne var derfor ikke noget reelt alternativ til deltagelse i konkurrencen gennem køb af pakker med af Guldkorn. Deltagelsen i konkurrencen findes herefter at have været købsbetinget.

De 2 første spørgsmål i hver bane og de rigtige svar herpå var forskellige og efter rettens opfattelse ikke ganske lette at svare på, hverken for et barn eller endmindre for en voksen. Svarede et barn i overensstemmelse med sit umiddelbare instinkt, ville svarene være forkerte, idet det krævede et vist kendskab til Ringenes Herre universet at svare rigtigt. De 3 sidste spørgsmål, der gik igen i de tre baner, var derimod lettere. Der var næppe noget korrekt svar på noget af spørgsmålene, og valget af svar beroede derfor til en vis grad på en tilfældighed. Det sidste spørgsmål var ikke indlysende, og det rigtige svar kunne formentlig lige så godt have været det ene som det andet. Det afhang derfor i nogen grad af tilfældigheder, om man fik svaret rigtigt på spørgsmålene.

Hvor hurtigt man kunne svare på spørgsmålene, afhang af deltagerens kendskab til Ringenes Herre universet. Jo bedre kendskab, jo hurtigere kunne man svare. Endvidere afhang hurtigheden af, hvor fingernem deltageren var på ved

telefonens taster. Denne færdighed har børn, som konkurrencen havde som målgruppe, i højere grad end voksne opøvet via spil på computere og playstations og via afsendelse af SMS-beskeder.

Retten finder, at kombinationen af, at en del af spørgsmålene krævede kendskab til Ringenes Herre universet, og at der skulle svares på tid, må bevirke, at Ringenes Herre konkurrencen ikke var en tilfældighedskonkurrence.

Antallet af præmier kan ikke i sig selv føre til at anse konkurrencen for tilfældighedspræget, hvis præmierne er uddelt efter objektive kriterier som her, hvor det afgørende var, hvem der hurtigst svarede rigtigt på alle spørgsmål. Forbrugerombudsmanden har da heller ikke bestridt, at fordelingen af præmierne er sket efter hvem, der hurtigst havde svaret rigtigt.

Herefter kan en konkurrence som Ringenes Herre konkurrencen ikke forbydes efter markedsføringslovens § 9, og da der ikke findes at have været nogen vildledende præsentation af konkurrencevilkårene eller utilbørlig udnyttelse af børns indsigt, er konkurrencen heller ikke i strid med markedsføringslovens §§ 1 og 2.

Quaker frifindes derfor for den mere subsidiære del af Forbrugermandens påstand.

THI KENDES FOR RET:

Sagen afvises for så vidt angår den principale og subsidiære del af Forbrugerombudsmandens påstand 1 og påstand 2.

I øvrigt frifindes Quaker Oats Scandinavia.

Hver part bærer egne sagsomkostninger.

Kai Wöldike Bested

Rut Jørgensen

Michael B. Elmer

Ole Marker

Kirsten Nielsen

(Sign.)

— — —
Udskriftens rigtighed bekræftes

P.j.v. Sø- og Handelsretten, den