

**REGOLAMENTO ART.11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001,430**  
**CONCORSO A PREMI DENOMINATO**  
**“SisalFunClub seconda edizione 2022”**  
**(CL 216/2022)**

**SOGGETTO PROMOTORE:**

SISAL ENTERTAINMENT S.P.A. (di seguito la “Promotrice”) con sede legale in Via Ugo Bassi 6 – 20159 – Milano – C.F. 02433760135 - P.I. del Gruppo 10541150966

**SOGGETTO DELEGATO:**

Clipper Srl con sede in Milano, viale Caterina da Forlì n. 32 – P. IVA 06601410159  
<http://www.clipper-srl.it>

**DENOMINAZIONE E TIPOLOGIA DELL’INIZIATIVA**

Concorso a premi denominato “SisalFunClub seconda edizione 2022” (di seguito: “Concorso”).

**AREA**

Intero territorio nazionale italiano.

**DURATA**

Il Concorso ha svolgimento complessivamente dal 23 agosto 2022 al 30 novembre 2022 di seguito: “Durata”).

**DESTINATARI**

Il Concorso è rivolto a tutti i maggiorenni residenti o domiciliati in Italia che parteciperanno nel periodo di Durata al gioco gratuito “SisalFunClub” (di seguito: “Partecipanti”).

**SCOPO DELL’INIZIATIVA**

Il Concorso è finalizzato a promuovere la conoscenza e la partecipazione al gioco gratuito “SisalFunClub” nel corso della Durata.

**PUBBLICITA’**

Il regolamento completo del Concorso sarà disponibile per la consultazione da parte dei Partecipanti sul sito [www.sisalfunclub.it](http://www.sisalfunclub.it) all’interno dell’area dedicata al Concorso.

La promotrice si riserva di eventualmente adottare ulteriori forme di pubblicità, nel rispetto ed in conformità di quanto previsto dal DPR 430/2001 in materia di manifestazioni a premio

**MECCANICA DEL GIOCO**

Percorso del Partecipante: panoramica di sintesi

- a. Completare le “Missioni” permette di guadagnare valuta e/o oggetti virtuali del gioco (di seguito: “Monete”, “Stelle d’oro”, “Elementi dello stadio”, etc.);
- b. Cliccare su tasto “ottieni ricompensa” permette di riscuotere le monete della rispettiva missione attiva e completata.
- c. Il Partecipante può guadagnare Monete anche giocando un numero giornaliero limitato di “Giochi e Quiz” esclusivamente *for fun*: sarà possibile scegliere fra diverse categorie di giochi e quiz a tema, presentati in apposita sezione;
- d. Le Monete vengono usate per trovare oggetti virtuali collezionabili o stelle d’oro, tramite l’acquisto di “Pacchetti” contenenti uno o più oggetti virtuali variamente assortiti. Il Partecipante potrà scegliere tra diversi pacchetti da aprire che potranno contenere stelle d’oro o oggetti virtuali per completare la propria squadra di calcio o costruire il proprio stadio. Gli oggetti virtuali collezionabili hanno un valore espresso in punti e determinato in base al corrispondente “Sistema di Punteggio” (di seguito “SdP”): ci sono diversi Sistemi di Punteggio (uno per ciascuna tipologia di pezzi collezionabili: giocatori della squadra/pezzi dello stadio);

- e. La somma dei valori in punti di ogni singolo oggetto virtuale collezionato determina il punteggio complessivo del Partecipante detto “Punteggio Complessivo” (PC): Il PC è quindi una misura della progressione del gioco del Partecipante;
- f. Il livello del Partecipante è legato al Punteggio Complessivo ed è rilevante ai fini delle modalità di partecipazione al concorso oltre descritte;
- g. La modalità di partecipazione al concorso si articola in diversi momenti premianti (v. oltre “Modalità di partecipazione al concorso”) accessibili ai Partecipanti che abbiano i requisiti necessari per parteciparvi. Il punteggio conseguito nel gioco (PC) sarà correlato alle probabilità di vincita in diversi momenti premianti.
- h. Oltre ai “Pacchetti Standard” che permettono di acquistare giocatori o elementi dello stadio assegnati randomicamente dalla piattaforma, potrebbero essere presenti anche dei “Pacchetti Speciali” che permettono di acquistare stelle d’oro o elementi specifici della piattaforma (es. dirigibili, elementi ultrarari, difensori, centrocampisti, attaccanti...). Le attività svolte per ottenere gli oggetti virtuali sono computate e processate dalla piattaforma di gioco con cadenza tendenzialmente giornaliera ma, in casi particolari in cui dovessero verificarsi ritardi nei calcoli, possono essere necessari fino a 21 giorni.

## 1. Missioni

- a. Il Partecipante avrà la possibilità di completare alcune attività per ricevere in cambio ricompense virtuali (Monete od Oggetti virtuali collezionabili) che gli permetteranno di progredire nel gioco “SisalFunClub”;
- b. Le attività da completare sono divise in: “Missioni” e “Obiettivi”
  - i. Le “Missioni” sono composte da una serie di “Obiettivi”. Il partecipante deve portare a termine i singoli “Obiettivi” per poter completare la “Missione”. Il completamento della “Missione” dà sempre diritto a una ricompensa virtuale; i singoli “Obiettivi” possono (ma non necessariamente) anch’essi offrire ulteriori ricompense:
    - a) Una “Missione” può comportare un numero variabile di “Obiettivi” necessari per completarla;
    - b) “Missioni concatenate”: alcune “Missioni” possono essere configurate in modo da essere accessibili solo dopo aver prima portato a termine altre “Missioni” preliminari;
    - c) Le Missioni possono essere proposte al Partecipante direttamente (secondo un palinsesto uguale per tutti) oppure selezionate dal Partecipante tramite un’apposita interfaccia (si attivano dopo essere state selezionate).
  - ii. Gli “Obiettivi” sono le singole prove di una missione che richiedono per essere superate il compimento di una o più attività (es. partecipa a 2 Quiz, spendi 50 “Monete”, trova 5 pezzi dello stadio, apri 2 pacchetti, accedi alla piattaforma di gioco 3 giorni consecutivi, etc.)
    - a) Gli “Obiettivi” sono visibili nella sezione descrittiva di ogni singola missione con le relative specifiche (compito da svolgere, eventuale ricompensa prevista);
    - b) E’ possibile completare solo gli Obiettivi appartenenti alle Missioni attive in quel momento per il Partecipante;
    - c) Gli “Obiettivi” possono essere completati e sbloccati secondo le indicazioni con cui vengono presentati nella sezione descrittiva della singola missione. Per alcune missioni potranno essere svolti tutti gli

- “Obiettivi” contemporaneamente (Obiettivi paralleli), per altre l’Obiettivo successivo potrà iniziare solo dopo il completamento del precedente (Obiettivi concatenati);
- d) Può essere prevista una ricompensa virtuale al completamento di un singolo Obiettivo, ma è anche possibile che alcuni Obiettivi non ne diano: ciò sarà chiaramente indicato sul Sito;
  - e) Il tempo utile per il completamento di un “Obiettivo” parte dal momento in cui esso viene attivato e finisce con la scadenza della “Missione” di appartenenza. Le azioni rilevanti richieste al Partecipante ai fini del completamento di un Obiettivo sono quindi tracciate, misurate e computate solo dal momento in cui questo è stato attivato;
- c. Tutti i Partecipanti hanno la stessa possibilità di vedere e provare tutte le “Missioni” disponibili. Sarà tuttavia possibile che un utente non partecipi a una o più missioni o per sua scelta di non attivare le missioni, o perché non era attivo nel tempo di validità di una determinata missione o perché non possiede i requisiti necessari per accedervi (es. Nelle varie Categorie di Missioni, quelle di livello di Complessità “Avanzato” sono attivabili solo dopo aver completato un certo numero di Missioni di livello di Complessità “Intermedio”);
- d. Tutte le “Missioni” hanno un determinato livello di “Difficoltà”, compreso fra 1 e 5
- e. Il livello di difficoltà è indicato per tutte le “Missioni” ed è chiaramente indicato nella scheda descrittiva della Missione
- f. Al completamento delle “Missioni”, Il Partecipante riceve delle ricompense virtuali:
- i. Possono esserci varie tipologie di ricompense virtuali, indicate nei dettagli della “Missione”. Le opzioni di ricompensa sono:
    - a) Monete / Biglietti (chiamati anche “ticket”)
    - b) Oggetti virtuali collezionabili casuali
    - c) Oggetti virtuali collezionabili con specifiche caratteristiche (es., un certo livello di rarità, una certa categoria, etc...)
    - d) Oggetti virtuali collezionabili specifici (es., un determinato giocatore)
    - e) Medaglie / riconoscimenti virtuali
  - ii. Potranno esserci “Missioni Speciali” che non prevedono ricompense utili alla progressione nel gioco e che non variano in alcun modo le probabilità di vincita nel concorso a premi (pertanto, queste Missioni potranno anche essere personalizzate)
  - iii. La ricompensa standard per il completamento di una Missione od Obiettivo sono determinate quantità di “Monete”
  - iv. Il numero di “Monete” erogato per il completamento di “Missioni” è variabile e relazionato alla tipologia di Missione e al livello di difficoltà della stessa. Per ogni Missione il numero di “Monete” in palio è predeterminato, uguale per tutti gli utenti e chiaramente comunicato.
- g. Interfaccia “Missioni”:
- i. Tutte le “Missioni” sono presentate in una specifica sezione del gioco dove sono suddivise fra:
    - a) “Missioni Attive”, quelle presentate al Partecipante o che il Partecipante ha attivato e che sta svolgendo in quel momento: queste “Missioni” sono in corso di validità (= non scadute);
    - b) “Missioni Disponibili”, quelle che il Partecipante può scegliere di attivare: queste “Missioni” sono in corso di validità (= non scadute);

- c) “Missioni Concluse”, dove sono archiviate le missioni attivate completate o non più in corso di validità e che comprende:
  - Missioni completate dal Partecipante;
  - Missioni Attivate ma non completate e scadute;
- ii. Missioni Attive
  - a) Tutte le missioni attive sono presentate nel tab “Missioni Attive” e sono le uniche che tracciano e tengono conto delle azioni necessarie al completamento dei loro relativi Obiettivi;
  - b) Il Partecipante può avere un numero massimo di Missioni attive contemporaneamente: ogni missione attiva utilizza uno degli “Slot Missione” a disposizione;
  - c) Il numero di “Slot Missione” a disposizione di un utente dipende dal suo “Livello di Abilità” interno al gioco (v. oltre per maggiori dettagli), secondo lo schema seguente:
    - a. Livello 1: 1 Slot Missione
    - b. Livello 2: 2 Slot Missione
    - c. Livello 3: 3 Slot missione
    - d. Livello 4: 4 Slot Missione
    - e. Livello 5: 5 Slot Missione
  - d) Un Partecipante non può disisciversi da una Missione Attiva: questa resterà tale e occuperà uno degli Slot Missione fino a quando non verrà completata o sarà esaurito il suo periodo di validità;
  - e) Le Missioni predefinite eventualmente presentate al Partecipante (senza quindi che debba sceglierle o attivarle) secondo un palinsesto uguale per tutti non occuperanno Slot Missione e potranno comprendere le seguenti tipologie:
    - a. “Missione Narrativa”: Missioni tematiche concatenate che racconteranno una “storia” al Partecipante (es. Missione 1: “Fonda la tua società calcistica” > Missione 2: “Iscriviti al campionato” > Missione 3: “Passa di categoria”, etc.). Queste serie di Missioni concatenate uguali per tutti verranno presentate al Partecipante una Missione alla volta, ciascuna prendendo il posto di quella che la precede, una volta completata, in maniera automatica.
    - b. “Missioni Giornaliere”: Missioni tendenzialmente di breve durata, ovvero dal periodo di validità ridotto, che potranno essere offerte e presentate ai Partecipanti, secondo un palinsesto uguale per tutti, a cadenza tendenzialmente giornaliera.
    - c. Le Missioni Narrative o Giornaliere non saranno necessariamente presentate ai Partecipanti in tutti i momenti, se e quali Missioni saranno disponibili (secondo un palinsesto uguale per tutti) in ogni momento al Partecipante può essere consultato semplicemente collegandosi e accedendo alla sezione “Missioni Attive”
  - f) Gli Slot Missione disponibili sono utilizzabili dal Partecipante che potrà riempirli attivando qualsiasi Missione da lui selezionabile fra quelle Disponibili.

### iii. Missioni Disponibili

- a) Le “Missioni Disponibili” sono presentate al Partecipante raggruppate per “Categoria”; all’interno delle “Categorie”, le “Missioni” sono suddivise in “Gruppi” in base al Livello di Complessità crescente (Base, Intermedio, Avanzato); i “Gruppi” di Complessità possono contenere “Missioni” di tutti i livelli di Difficoltà. Per accedere alle “Missioni” di un livello di Complessità superiore, Il Partecipante dovrà aver completato un predeterminato numero di missioni appartenenti al “Gruppo” di Complessità inferiore.
- b) Tra le categorie “Missioni Disponibili” è presente la categoria “Carpe Diem”. Si tratta di una categoria che viene resa visibile per un arco di tempo limitato nel quale l’utente deve attivare la missione. La missione potrebbe essere fruibile per un arco di tempo più lungo rispetto alla categoria, quindi l’utente che ha attivato la missione ha la possibilità di completarla anche quando la categoria non sarà più visibile, sempre coerentemente con il tempo di durata della missione indicato. Tutti i partecipanti hanno la stessa possibilità di vedere e attivare le missioni “Carpe Diem”. Sarà tuttavia possibile che un utente non partecipi a una o più missioni o per sua scelta di non attivare le missioni, o perché non era attivo nel tempo di validità di una determinata missione.
- c) All’interno delle “Missioni Disponibili” potranno essere messe in evidenza (tramite indicazioni e accorgimenti grafici) le missioni:
  - a. “In arrivo” (periodo di validità futuro)
  - b. “Nuove” (introdotte nel palinsesto da poco)
  - c. “In scadenza” (periodo di validità che sta per terminare)
- d) Tutte le Missioni hanno un periodo di validità prima o dopo il quale non possono essere attivate o completate dal Partecipante;
- e) Le Missioni possono essere attivate dal Partecipante solo se è in possesso dei relativi requisiti, ad esempio:
  - a. Avere accesso al “Gruppo” di Complessità a cui quella missione appartiene;
  - b. Avere completato eventuali “Missioni Concatenate” precedenti;
  - c. Avere conseguito o possedere determinati “Livelli di Abilità” o “Riconoscimenti” (badge) eventualmente richiesti (e chiaramente indicati) per l’attivazione;

### iv. Missioni Completate

- a) Quando una missione attiva viene completata o scade, la missione viene spostata nel tab “Missioni Completate”
- b) Le missioni saranno classificate come “Completate” o “Scadute”, a seconda che Il Partecipante le abbia terminate o meno prima della scadenza;
- c) Le missioni resteranno visibili in questo tab per due mesi dalla data del loro completamento o scadenza.

### v. Aggiornamento completamento Missioni e Obiettivi

- a) Le attività svolte dal giocatore per completare gli Obiettivi e quindi le Missioni che ha attive sono computate e processate dalla piattaforma di gioco con cadenza tendenzialmente giornaliera, ma in casi particolari in cui dovessero verificarsi ritardi nei calcoli, possono essere necessari fino a 14 giorni. È quindi possibile che Obiettivi per i quali il Partecipante ha già completato le attività richieste risultino ancora “non completati” per un tempo che può estendersi fino a 14 giorni da quando il Partecipante ha completato le suddette attività. Tale ritardo, tendenzialmente uguale per tutti in quanto legato esclusivamente a problematiche tecniche della piattaforma, è da intendersi quindi “fisiologico” e non comporta alterazioni della meccanica del gioco.
- b) La data di aggiornamento del computo delle Missioni, è indicata come riferimento nella tab “Missioni Attive” della sezione Missioni, ed è fornita ai Partecipanti per consentire loro di essere a conoscenza di eventuali ritardi nel computo delle attività e relativo aggiornamento del completamento delle Missioni
- c) Anche per i motivi sopra descritti, è possibile che alcune Missioni risultino ancora presenti e visibili per alcuni giorni nel tab “Missioni Attive” di ogni Partecipante anche una volta completate o scadute, in quanto “in attesa” che venga completato il computo delle attività relative e che quindi il sistema sia correttamente in grado di processarle e indicarle o come Completate (e quindi attribuire le relative ricompense virtuali eventualmente previste), o come Scadute

## 2. Giochi:

- a. I “Giochi” si configurano come un’altra tipologia di attività alternativa alle Missioni che Il Partecipante può svolgere per guadagnare Monete
- b. Ai “Giochi” è riservata una specifica sezione del sito del gioco; i Giochi sono selezionabili da una vetrina dove sono suddivisi in categorie (es. Quiz, Minigiochi arcade, etc...);
- c. Per partecipare Il Partecipante utilizza il suo credito di “Giocate”;
- d. La “Giocata” è scalata quando il Partecipante seleziona il Gioco della categoria a cui intende partecipare cliccando sul riquadro descrittivo del Gioco stesso;
- e. Il Partecipante ha a disposizione n. 3 “Giocate” giornaliere. Il numero di giocate disponibili viene riportato a n. 3 entro le 01:00 di ogni giorno, qualsiasi fosse il saldo “Giocate” disponibile in quel momento. Il credito di “Giocate” inutilizzato non si riporta mai in accumulo al giorno successivo;
- f. Il credito delle “Giocate” può aumentare (es., come ricompensa di “Missioni” o specifici “Obiettivi”) oppure diminuire (ogni volta che Il Partecipante sceglie di giocare a uno dei “Giochi”);
- g. I “Giochi” hanno una durata di gioco limitata e richiedono al Partecipante solo di dimostrare le proprie abilità all’interno del gioco;
- h. L’esito dei “Giochi” è in genere positivo per Il Partecipante (cioè Il Partecipante ottiene sempre una ricompensa virtuale) e varia in base alle scelte che Il Partecipante effettua all’interno del Gioco stesso;
- i. Le ricompense ottenibili tramite i “Giochi” possono essere “Monete”, “Giocate”, “Oggetti collezionabili casuali”, “Oggetti collezionabili con specifiche

caratteristiche”, “Oggetti collezionabili specifici”, come chiaramente indicato nelle schermate informative del Gioco stesso;

- j. Salvo casi specifici chiaramente indicati, i “Giochi” danno come ricompensa “Monete”;
- k. Il numero di “Monete” in palio è indicato nella schermata informativa e potrebbe essere influenzato dall’esito del gioco (es. se rispondo correttamente a 10 domande su 10 di un quiz ottengo 10 monete se ne sbaglio una ne ottengo 7. Etc.);
- l. In casi particolari in cui dovessero verificarsi ritardi nei calcoli, possono essere necessari fino a 14 giorni per l’accredito della ricompensa del gioco.
- m. I “Giochi” possono essere temporizzati, vale a dire che Il Partecipante ha un predeterminato numero di secondi per completarli;

### 3. Riscatto delle “Monete” e acquisto pacchetti di oggetti virtuali

- a. È disponibile una sezione in cui utilizzare le “Monete” guadagnate per acquistare degli oggetti virtuali;
- b. È prevista una serie di “Pacchetti”, vale a dire dei “sistemi di randomizzazione” tramite i quali determinare gli oggetti virtuali ottenuti, che il Partecipante può acquistare utilizzando un determinato numero di “Monete” diverso in base alla tipologia di pacchetto;
- c. Le differenti tipologie di “Pacchetti” sono definite in base a cosa contengono:
  - i. Tipologia di “Oggetti virtuali collezionabili” (di Serie 1 / Giocatori ovvero di Serie 2 / Elementi dello Stadio)
  - ii. Il N° di oggetti contenuti (es., “Pacchetto” da 3 oggetti vs “Pacchetto” da 1 oggetto)
  - iii. Caratteristiche di rarità degli oggetti:
    - a) Oggetti virtuali casuali (estratti randomicamente con frequenze differenziate in base al loro “Livello di Rarità”)
    - b) Una specifica sotto-categoria di Oggetti virtuali collezionabili (es., Oggetti Ultra rari, Portieri, etc...)
    - c) Specifici Oggetti virtuali collezionabili (es., “Paulo Dybala”, il “Centro Commerciale”, etc...)

“Pacchetti” diversi, con un più alto o più basso ritorno atteso di ricompense virtuali, avranno un diverso costo di acquisto in “Monete”. Il contenuto di ogni Pacchetto e il relativo costo in Monete saranno sempre chiaramente indicati per ogni Pacchetto disponibile

- d. Meccanica “Instant Win”: ogni volta che viene acquistato un “Pacchetto”, Il Partecipante potrà avere la possibilità di trovare una o più “Stelle d’oro”, vale a dire una possibilità di concorrere per una vincita istantanea (v. oltre “Modalità di partecipazione al concorso”), al posto di un oggetto virtuale collezionabile. Si precisa che non sarà possibile conservare più di n. 20 “Stelle d’Oro” inutilizzate.
- e. Salvo diversamente indicato nel singolo Pacchetto, in ogni Pacchetto la possibilità che uno qualsiasi degli oggetti virtuali contenuti sia in realtà una “Stella d’oro” è pari al 10% per ciascun oggetto; vale a dire che in media verrà trovata una “Stella d’oro” una volta ogni dieci oggetti virtuali contenuti nei Pacchetti acquistati

### 4. Oggetti virtuali collezionabili

Serie 1: Giocatori (percorso Squadra: “Giocatori”)

- a. La serie è composta complessivamente da almeno 170 oggetti virtuali collezionabili, ossia i Giocatori. I Giocatori sono divisi in 4 categorie:

- i. Portiere
  - ii. Difensore
  - iii. Centrocampista
  - iv. Attaccante
- b. Il Partecipante deve mettere insieme una collezione di Giocatori, ossia una Squadra composta da 11 elementi divisi come segue:
  - i. Portiere: 1 elemento
  - ii. Difensore: 4 elementi
  - iii. Centrocampista: 3 elementi
  - iv. Attaccante: 3 elementi
- c. Ogni Giocatore collezionabile della serie può appartenere solo a una delle 4 categorie indicate. Quando viene trovato un Giocatore casuale, salvo diversamente indicato esso sarà generato randomicamente e apparterrà a una delle categorie secondo questa frequenza indicativa di probabilità:
  - i. 10% portieri
  - ii. 30% difensori
  - iii. 30% centrocampisti
  - iv. 30% attaccanti
- d. A ogni Giocatore è assegnato un diverso livello di rarità che rappresenta indicativamente il valore in termini di “qualità tecnica” del Giocatore. Ci sono 4 livelli di rarità:
  - i. Comune (1 stella)
  - ii. Non comune (2 stelle)
  - iii. Raro (3 stelle)
  - iv. Ultra raro (4 stelle)
- e. I Giocatori trovabili sono distribuiti equamente per ogni livello di rarità (cioè 25% per livello. Es. Se nella Serie ci sono in totale 20 centrocampisti, 5 saranno “Comuni”, 5 “Non Comuni”, 5 “Rari” e 5 “Ultra rari”). Il livello di rarità dei Giocatori sarà indicato e rappresentato graficamente con specifiche caratteristiche visive (es. cornice della scheda giocatore, nr di stelle riportate sulla scheda giocatore, etc.).
- f. Salvo diversamente indicato (ad es. nei pacchetti che contengono al 100% Giocatori “Rari”), la probabilità con cui un Giocatore casuale generato randomicamente appartenga a uno dei livelli di rarità sopraindicati è stabilita nel seguente modo:
  - a. Comune: 50%
  - b. Non Comune: 26%
  - c. Raro: 18%
  - d. Ultra raro: 6%
- g. Sistema di Punteggio (SdP)
  - i. Ogni giocatore ha un punteggio SdP, espresso con un numero che indica il valore (in termini di abilità) di un singolo giocatore. A ogni livello di rarità corrisponde un range di valori:
    - a. Comune: fra 1 e 50 punti
    - b. Non Comune: fra 51 e 75 punti
    - c. Raro: fra 76 e 90 punti
    - d. Ultra raro: fra 91 e 100 punti
  - ii. Dato un determinato livello di rarità, un Giocatore può avere un punteggio solo all'interno di uno dei range sopra indicati: il punteggio è assegnato



randomicamente nel momento in cui Il Partecipante trova quel giocatore nel corso del gioco.

- iii. Quando Il Partecipante trova un nuovo Giocatore, esso va a occupare uno degli 11 slot a disposizione nella Squadra in base a questa logica:
  1. Un giocatore può occupare uno slot solo della categoria a cui appartiene
  2. Non possono esserci due Giocatori identici (cioè con lo stesso nome) in una stessa squadra
  3. Nel caso in cui Il Partecipante trovasse un Giocatore già presente nella sua squadra, la versione di quello stesso Giocatore con il punteggio più alto (v. oltre) verrà aggiunta alla collezione (o mantenuta se già presente), la versione col punteggio più basso verrà scartata (es. Dybala è un giocatore “Ultra Raro” con un punteggio che varia tra 91 e 100 > se possiedo il Dybala da 91 e trovo il Dybala da 95, il secondo sostituisce il primo)
  4. Un nuovo Giocatore viene aggiunto alla squadra solo se il suo punteggio è pari o più alto di quello di almeno uno dei giocatori della stessa categoria in quel momento presenti nella squadra; in tal caso il giocatore della stessa categoria con il punteggio più basso viene scartato; in caso contrario, viene scartato il giocatore nuovo

5. Serie 2 - Stadio/Strutture adiacenti + Strutture accessorie (percorso: Squadra – “Stadio”)
  - a. La serie è composta da n. 12 oggetti collezionabili. Ogni utente ha a disposizione n. 12 slot da riempire e, pertanto, tutti gli oggetti della serie troveranno posto nella collezione del Partecipante senza esclusioni.
  - b. Gli oggetti collezionabili sono divisi in due categorie:
    1. Stadio / Strutture adiacenti: n. 6 oggetti collezionabili che si evolvono graficamente in logica multi-livello
    2. Strutture accessorie: n. 6 oggetti collezionabili che si evolvono in logica bi-livello (On / Off)
- i. Categoria 1:
  1. Stadio - Campo di gioco (oggetto 1):
    - a. Graficamente rappresentato in 4 livelli progressivi, dal livello 1 (semplice campo in erba) al livello 4 (stadio dall’architettura moderna e a grande capienza) in base al punteggio SdP dell’oggetto (v. oltre *Sistema di Punteggio (SdP)*). Per questo oggetto non esiste un livello “0” (= Off): Il Partecipante inizia il gioco con un oggetto “Campo da gioco” già nella sua collezione (ossia visualizzabile graficamente) con un punteggio pari a 1
    - b. L’oggetto “Campo di gioco” si evolve in logica multi-livello secondo il seguente schema:
      - Livello 1 (es., campo in erba) = da 1 a 49 punti
      - Livello 2 (es., campo in erba + tribune) = da 50 a 74 punti
      - Livello 3 (es., campo + vari anelli di tribune + copertura) = da 75 a 89 punti
      - Livello 4 (es., campo + capienza massima delle tribune + copertura completa e retraibile + architettura moderna) = da 90 a 100 punti
  2. Strutture adiacenti (oggetti 2-6):
    - a. Graficamente rappresentate in 4 livelli progressivi, si collocano nell’area esterna circostante lo stadio (l’idea è quella di un’area edificabile stile “Città dello Sport”) e sono:

1. Centro Commerciale
  2. Infermeria
  3. Centro Sportivo
  4. Centro visitatori
  5. Uffici
- b. Gli oggetti “Strutture adiacenti” si evolvono in logica multi-livello (è compreso anche lo stato “Off” corrispondente al livello 1) secondo il seguente schema:
- Livello 1 (spazio vuoto, terreno incolto e desolato) = punti “0” (stato “Off”)
  - Livello 2 (es., piccole dimensioni / strutture essenziali) = da 1 a 49 punti
  - Livello 3 (es., dimensioni medie / strutture più rifinite / stile moderno ma minimal) = da 50 a 79 punti
  - Livello 4 (es., dimensioni grandi / struttura lussuosa / stile elaborato) = da 80 a 100 punti
- ii. Categoria 2:
1. Strutture accessorie (oggetti 7-12):  
Sono collocate e rappresentate nell’area esterna e circostante lo stadio e sono:
    1. Parco Divertimenti
    2. Ristorante
    3. Parcheggio
    4. Metro
    5. Centro Media
    6. Dirigibili Pubblicitari
  2. Gli oggetti “Strutture accessorie” si evolvono in logica bi-livello: sono assenti (stato “Off” = spazio vuoto = “0” punti) oppure sono presenti (stato “On” = struttura = da 1 a 100 punti).
- c. A ogni oggetto della collezione Serie 2 - “Stadio” è assegnato un diverso livello di rarità. Ci sono 4 livelli di rarità (gli stessi livelli e le stesse % di distribuzione dei Giocatori = oggetti collezionabili Serie 1):
- i. Comune (1 stella)
  - ii. Non comune (2 stelle)
  - iii. Raro (3 stelle)
  - iv. Ultra raro (4 stelle)

Il livello di rarità degli elementi dello Stadio sarà indicato e rappresentato graficamente con specifiche caratteristiche visive (es. cornice della scheda elemento, nr di stelle riportate sulla scheda elemento, etc.).

- d. Gli oggetti collezionabili della Serie 2 - “Stadio” sono divisi nei livelli di rarità secondo il seguente schema:
- Categoria 1:
- i. Comune: Campo di gioco
  - ii. Non Comune: Infermeria, Centro sportivo
  - iii. Raro: Centro commerciale, Centro visitatori
  - iv. Ultra Raro: Uffici
- Categoria 2:
- i. Comune: Parco divertimenti, Ristorante
  - ii. Non Comune: Parcheggio, Metro
  - iii. Raro: Centro Media
  - iv. Ultra Raro: Dirigibili pubblicitari

Salvo diversamente indicato, la probabilità con cui un oggetto virtuale collezionabile della Serie 2 – “Stadio” generato randomicamente appartenga a una delle due categorie sopraindicate e - dentro la stessa categoria - a un determinato livello di rarità è stabilita nel seguente modo:

- a. Categorie:
  - Categoria 1: 75%
  - Categoria 2: 25%
- b. Livello di rarità:
  - i. Comune: 50%
  - ii. Non Comune: 26%
  - iii. Raro: 18%
  - iv. Ultra Raro: 6%

Esempio: Un oggetto collezionabile casuale di questa serie avrà un 1,5% di probabilità di essere un oggetto di Categoria 2 / Ultra Raro (Dirigibili pubblicitari) oppure il 37,5% di probabilità di essere un oggetto di Categoria 1 / Comune (Campo di gioco).

e. Sistema di Punteggio (SdP)

Ogni oggetto collezionabile (elemento dello Stadio) della Serie 2 trovato ha un punteggio pari a 5: tale punteggio viene sommato al punteggio corrente di quel determinato oggetto presente nella collezione, fino a un massimo di 100 punti (tetto massimo). Un nuovo elemento dello Stadio non ancora presente nella collezione nel momento in cui verrà estratto comparirà nell'immagine e avrà quindi un punteggio iniziale pari a 5: i successivi elementi dello Stadio trovati della stessa tipologia avranno anch'esse un punteggio pari a 5 che si andrà a sommare a quello già accumulato. In questo modo, il punteggio accumulato su ogni singolo elemento dello Stadio ne determinerà il “Livello” e quindi l'aspetto grafico all'interno dello scenario complessivo dello “Stadio”, come descritto sopra. Quando il punteggio accumulato su un singolo elemento dello Stadio raggiungerà i 100 punti, i successivi elementi dello Stadio di quella tipologia trovati verranno scartati senza alcun ulteriore incremento del punteggio.

**6. Indicatori di punteggio**

Il Partecipante progredisce nel gioco accumulando punti o valuta virtuale in base a diversi indicatori di punteggio. Gli indicatori di punteggio potrebbero richiedere fino a 21 giorni per essere aggiornati. I punteggi tracciati e mostrati al Partecipante sono:

- a. PC (Punteggio Complessivo): è calcolato come la somma dei punteggi SdP di tutti gli oggetti virtuali collezionabili in quel momento presenti nelle collezioni (Giocatori ed Elementi dello Stadio) del Partecipante. Misura la progressione del Partecipante nel gioco da quando ha iniziato a giocare e può solo aumentare. Questo indicatore è il più importante e viene mostrato in modo chiaro ed evidente in un apposito spazio dedicato
- b. Monete: misura il n° di “Monete” ottenute. Parte da “0” e può aumentare o diminuire (es., se spendo Monete per acquistare “Pacchetti”). Questo indicatore è importante e viene mostrato in modo chiaro ed evidente in ogni punto del sito del gioco
- c. Giocate: mostra il n° di tentativi giornalieri che Il Partecipante ha a disposizione per giocare ai “Giochi a quiz”: può aumentare (es., al reset giornaliero) o diminuire (es., utilizzando le giocate a disposizione). L'indicatore è visibile al Partecipante nella sezione “Giochi a quiz” e nel menù del gioco dentro al tab “Quiz”
- d. La posizione in “Classifica”, indicata nell'apposita sezione, che si baserà in generale sul punteggio PC del partecipante comparato con quello degli altri Partecipanti

- e. Biglietti: misura il n° di “Biglietti” ottenuti. Parte da “0” e può aumentare avanzando nel gioco o utilizzando codici. Questo indicatore è importante e viene mostrato in modo chiaro ed evidente in ogni punto del sito del gioco

## 7. PC (Punteggio Complessivo) e Livelli di Abilità

- a. Il PC è calcolato come la somma dei punteggi SdP di ogni singolo oggetto virtuale collezionabile (Giocatore o Elemento dello Stadio) presente nella collezione (Squadra) dal Partecipante
- b. Il PC può solo aumentare, mai diminuire
- c. Poiché il PC è dato dalla somma dei punteggi SdP di ogni singolo oggetto virtuale collezionabile presente nella collezione del Partecipante, nel gioco può variare da un minimo di “1” (dato l’iniziale oggetto “Campo di gioco” con valore pari a “1” attribuito a tutti i Partecipanti) fino a un massimo di “2.300”: 23 oggetti collezionabili (11 Giocatori e 12 Elementi dello Stadio) con punteggio SdP massimo di 100 ciascuno
- d. Il PC determina la progressione del Partecipante del gioco e quindi il suo “Livello di Abilità”. Sono previsti 5 livelli, assegnati in base al PC raggiunto secondo questa logica:
  - i. OPS: 1 - 499 -> Livello 1
  - ii. OPS: 500 - 999-> Livello 2
  - iii. OPS: 1.000 - 1499 -> Livello 3
  - iv. OPS: 1.500 - 1.999 -> Livello 4
  - v. OPS: 2.000 e oltre -> Livello 5

## 8. Medaglie / Riconoscimenti

- a. Sarà presente un’apposita sezione nella quale il Partecipante potrà visualizzare tutte le tipologie di Medaglie (riconoscimenti virtuali) in quel momento conseguiti, esistenti e ottenibili;
- b. E’ possibile conseguire Medaglie al completamento di determinate condizioni di gioco, come indicato nel box descrittivo di ciascuna Medaglia stessa;
- c. Le Medaglie conseguibili e le relative condizioni e ricompense sono uguali per tutti i giocatori;
- d. Il conseguimento di una determinata Medaglia comporterà il ricevimento di una eventuale relativa ricompensa virtuale, anch’essa nel caso specificata nel box descrittivo di ciascuna Medaglia;
- e. Il periodo utile per l’ottenimento delle Medaglie potrebbe corrispondere all’intera durata del gioco o essere limitato a determinati intervalli temporali
- f. Potranno essere pubblicate nuove Medaglie ottenibili anche nel corso del gioco;
- g. Sono previste delle Medaglie “invisibili” (le “Medaglie Segrete”), ossia quelle la cui tipologia e condizioni di ottenibilità non sono note (non sono visibili con le relative specifiche nell’apposita sezione fino a che non vengono conseguiti)
- h. Le ricompense virtuali che possono essere ottenute al conseguimento di una “Medaglia” sono:
  - i. Oggetti virtuali collezionabili casuali (estratti randomicamente con frequenze differenziate in base al loro “Livello di Rarità”)
  - ii. Una specifica categoria di Oggetti virtuali collezionabili (es., Oggetti Ultra rari, Portieri, etc...)

- iii. Specifici Oggetti virtuali collezionabili (es., “Paulo Dybala”, il “Centro Commerciale”, etc.)
- iv. Monete
- i. Per poter ricevere le ricompense virtuali previste dal conseguimento di una Medaglia, il Partecipante dovrà farne esplicita richiesta tramite apposita funzione “Ottieni Ricompensa” presente nella schermata informativa di ciascuna medaglia ottenuta
- j. Aggiornamento Medaglie:
  - i. Le attività svolte o gli obiettivi raggiunti dal giocatore per conseguire le Medaglie sono computate e processate dalla piattaforma di gioco con cadenza tendenzialmente giornaliera, ma in casi particolari in cui dovessero verificarsi ritardi nei calcoli, possono essere necessari fino a 21 giorni. E’ quindi possibile che Medaglie per le quali il Partecipante ha già completato le attività o raggiunto gli obiettivi richiesti per conseguirle risultino ancora “non assegnate” per un tempo che può estendersi fino a 21 giorni da quando il Partecipante ha completato le suddette attività. Tale ritardo, tendenzialmente uguale per tutti in quanto legato esclusivamente a problematiche tecniche della piattaforma, è da intendersi quindi “fisiologico” e non comporta alterazioni della meccanica del gioco.
  - ii. Le Medaglie verranno conseguite dal Partecipante non appena tale computo sarà completato, e quindi con un ritardo che può estendersi fino a 21 giorni dalla data in cui ha svolto le attività, o conseguito gli obiettivi previsti
  - iii. La data di aggiornamento del computo delle attività necessarie a conseguire le Medaglie, è la stessa della data di aggiornamento del computo delle Missioni, indicata come riferimento nel tab “Missioni Attive” della sezione Missioni.

## 9. Community

- a. Sarà presente un’apposita sezione Community nella quale il Partecipante potrà guadagnare ricompense extra o farle guadagnare ai propri amici nelle seguenti casistiche:
  - i. Quando l’utente inserisce un codice promozionale (anche chiamati “Parole segrete”)
  - ii. Quando l’utente inserisce il codice invito di un altro utente
- b. I codici riscuotibili e le relative condizioni e ricompense sono uguali per tutti i giocatori;
- c. Eventuali indizi per codici promozionali possono essere comunicate dalla promotrice anche attraverso canali esterni al sito di Sisalfunclub.it
- d. Il periodo utile per l’inserimento di un codice potrebbe corrispondere all’intera durata del gioco o essere limitato a determinati intervalli temporali
- e. Le ricompense virtuali che possono essere ottenute sono:
  - i. Oggetti virtuali collezionabili casuali (estratti randomicamente con frequenze differenziate in base al loro “Livello di Rarità”)
  - ii. Una specifica categoria di Oggetti virtuali collezionabili (es., Oggetti Ultra rari, Portieri, etc...)
  - iii. Specifici Oggetti virtuali collezionabili (es., “Paulo Dybala”, il “Centro Commerciale”, etc.)
  - iv. Monete / Biglietti
- f. Per poter ricevere le ricompense virtuali previste, il Partecipante dovrà farne esplicita richiesta tramite apposita funzione presente nella pagina “Community” del

sito. Ogni giocatore avrà a sua disposizione un proprio codice invito che, se utilizzato da un altro utente, gli assegnerà una ricompensa

- g. Il codice invito di ogni giocatore avrà un limite massimo di numero di utilizzi a settimana o mese indicato nell'apposita pagina, il codice relativo all'account di un giocatore darà ricompense solo se utilizzato da account diverso da quello che lo hanno generato.

### **MODALITA' DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO**

La Promotrice, al fine di incentivare i Partecipanti ad effettuare l'accesso alla piattaforma ed a partecipare al gioco "SisalFunClub" organizza il presente Concorso con svolgimento secondo i seguenti momenti premianti:

#### Estrazione finale (15 gennaio 2023)

Al termine della Durata del Concorso è prevista un'estrazione che metterà in palio dei premi secondo quanto indicato al paragrafo Premi. Potranno partecipare all'estrazione tutti i Partecipanti che abbiano effettuato almeno un accesso alla piattaforma di gioco durante il periodo di Durata e che abbiano ottenuto almeno un "Biglietto" di partecipazione entro il periodo di Durata.

Le possibilità di partecipare all'estrazione finale saranno pari al numero di "biglietti" accumulati alla fine della Durata del Concorso, vale a dire che ogni "biglietto" corrisponde a una probabilità di estrazione (es., se alla chiusura del concorso un Partecipante ha conseguito 1.000 biglietti nel file previsto per l'estrazione finale il suo dato comparirà 1.000 volte). Il numero di "biglietti" guadagnati sarà calcolato in base al punteggio ottenuto al termine del concorso come indicato nella pagina premi del sito, più eventuali "biglietti" extra ottenuti tramite attività secondarie come:

1. Missioni
2. Medaglie
3. Giochi
4. Codici Community

#### Instant Win

Il Partecipante potrà utilizzare le "Stelle d'Oro" trovate per accedere all'Instant win tramite apposita interfaccia.

Potranno partecipare, per tutta la Durata del Concorso, all'Instant win tutti i Partecipanti che abbiano a disposizione almeno un titolo di partecipazione ("Stella d'oro")

Si precisa che non sarà possibile conservare più di n. 20 "Stelle d'Oro" inutilizzate.

I Premi previsti per la meccanica Instant win sono indicati al paragrafo Premi. Pertanto l'algoritmo distribuirà il predeterminato montepremi fra tutti i partecipanti aventi diritto.

L'assegnazione dei premi previsti sarà casuale e gestita a mezzo di un apposito software non manomettibile o manipolabile esternamente, come da perizia resa da un tecnico programmatore: si garantisce che ciascun Partecipante non potrà conoscere a priori l'esito della propria giocata e che sarà garantito il principio di parità di trattamento e di tutela della fede pubblica.

Il sistema sarà attivato automaticamente da parte del Partecipante all'inizio della partecipazione all'Instant Win (nel momento in cui sarà cliccato il relativo pulsante e verrà consumata la Stella d'Oro necessaria a parteciparvi) e sarà programmato in maniera tale da assegnare, in momenti casuali e non predeterminati, i premi in palio.

In particolare, il software assegnerà casualmente i premi tra tutti coloro che avranno correttamente partecipato, secondo le modalità prima specificate.

Ogni "Stella d'oro" conseguita dà la possibilità di accedere all'Instant win una sola volta e verrà consumata in seguito all'accesso. I Partecipanti vincenti riceveranno apposita notifica

dall'interfaccia di gioco Instant Win. Successivamente, ed entro la fine della durata del concorso, l'utente riceverà tramite mail istruzioni su come richiedere o ricevere il premio vinto. Gli avvisi mail non saranno contestuali alla vincita e potranno essere inviati da terzi rispetto alla Promotrice

### Classifica Finale

Sarà presente una classifica che rappresenta il posizionamento di un Partecipante rispetto agli altri in termini di punteggio PC (ossia il Punteggio Complessivo che si aggiorna quotidianamente in base al progresso nel gioco dei Partecipanti). I vincitori della Classifica Finale saranno determinati dal PC raggiunto al termine dell'ultimo giorno della Durata del concorso.

Per determinare la posizione nella Classifica Finale di due Partecipanti con pari PC farà fede il momento in cui tale punteggio è stato raggiunto, con il Partecipante che l'ha raggiunto prima prendente la posizione in Classifica migliore (es., Il Partecipante A e Il Partecipante B hanno entrambi PC pari a 1000; se Il Partecipante A ha raggiunto il punteggio il giorno 7 e Il Partecipante B l'8 dello stesso mese, sarà il Partecipante A ad occupare la posizione più alta). Ai fini della determinazione dei Partecipanti che per primi hanno raggiunto un determinato punteggio, fa fede il dettaglio temporale (misurato in giorno-ora-minuti-secondi) come rilevato dalla piattaforma informatica del gioco.

In base alla posizione raggiunta nella Classifica Finale, i Partecipanti riceveranno dei premi secondo quanto indicato al paragrafo Premi.

*Avvertenza:* La classifica aggiornata quotidianamente rappresentata nell'apposita sezione del sito di gioco è solo indicativa: al fine del presente concorso farà fede unicamente la Classifica Finale esposta nella pagina premi, calcolata solo al termine della Durata del concorso con le modalità sopra descritte.

### **AVVERTENZE**

- Al fine di agevolare i Partecipanti, la Promotrice si riserva di eventualmente prevedere, nel corso della Durata, l'introduzione di ulteriori modalità di gioco e/o Missioni e, conseguentemente, la possibilità di ottenere ulteriori punteggi o benefici virtuali: tale eventualità sarà dettagliatamente comunicata ai Partecipanti.
- Nel corso della Durata, a solo titolo ludico, potranno essere previste Missioni o altre attività o modalità di gioco che non consentiranno l'ottenimento di punteggi utili ai fini del Concorso.

### **VERBALIZZAZIONI**

**L'estrazione finale** di n. 50 vincitori e n. 50 riserve avverrà entro il 15 gennaio 2023 a Milano, presso la sede della società Clipper Srl, alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio.

L'estrazione avverrà, a cura del Notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, in maniera tale da garantire la casualità nonché la tutela della buona fede pubblica.

La società promotrice fornirà il data base con gli aventi diritto eventualmente ripetuti secondo quanto esplicitato nel regolamento.

I verbali di assegnazione dei premi assegnati dal sistema relativamente alla modalità **Instant Win** saranno predisposti con cadenza periodica e comunque entro il 15 gennaio 2023, alla presenza di un Notaio o del Funzionario della Camera di Commercio incaricato della Tutela dei Consumatori. Al Funzionario saranno presentati gli elenchi dei nominativi risultati vincitori in base alle norme di partecipazione, come registrati dal sistema appositamente predisposto.

Al termine dell'Instant Win, qualora alcuni premi risultassero non assegnati, saranno rimessi in palio tra tutti i Partecipanti che non abbiano vinto alcun premio Instant Win nel corso della Durata. In tal caso, saranno estratti tanti vincitori e tante riserve quanti saranno i premi risultati non assegnati.

Sempre entro 15 gennaio 2023 alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio, verrà verbalizzata la "**Classifica Finale**". La società promotrice fornirà la graduatoria stilata in base alle norme di partecipazione precedentemente previste al fine assegnare i premi in palio oltre descritti ai primi 1000 partecipanti che avranno ottenuto il miglior punteggio in graduatoria. Le successive 1000 posizioni valide in classifica saranno verbalizzate quali riserve che subentreranno in caso di irreperibilità dei primi classificati o nel caso in cui, a seguito di verifiche, vengano confermati sospetti casi di frode o abuso nella partecipazione. Nello specifico, le riserve subentreranno in ordine di graduatoria (e non a scalare) a seconda della quantità di premi da riassegnare.

In caso di pari merito si procederà con un'estrazione a sorte tra i partecipanti che avranno conseguito la medesima posizione in Classifica Finale al fine di individuare sia il numero dei vincitori che delle riserve previste.

### **COMUNICAZIONE DI VINCITA**

I vincitori verranno avvisati dal soggetto Delegato nei giorni successivi alla verbalizzazione e dovranno rispondere alla comunicazione di avviso vincita accettando il premio secondo le modalità indicate nella mail entro il termine di 7 giorni solari dalla comunicazione di vincita. Trascorso tale termine senza alcun riscontro da parte del vincitore la vincita verrà annullata e assegnata alla prima riserva utile che dovrà rispondere con le medesime modalità e tempistiche.

A seguito dell'invio della comunicazione mail i vincitori potranno inoltre essere contattati telefonicamente dal Soggetto Delegato qualora sia stato rilasciato un contatto telefonico corretto.

I premi saranno attribuiti solamente dopo i dovuti controlli da parte della promotrice: in particolare si verificherà che il destinatario del premio sia in regola con quanto previsto dal presente regolamento. Si precisa che sarà richiesto al Partecipante di attenersi alle disposizioni di gioco impartite: la società promotrice si riserva la facoltà di verificare la regolarità delle azioni/giocate e di annullare quelle che, dopo tali controlli, risultino, a suo insindacabile giudizio, irregolari.

La promotrice si riserva di bloccare la creazione di un nuovo account se l'indirizzo email specificato al momento della creazione era già in uso su un altro account ed è stato chiuso meno di sei mesi prima dalla nuova creazione.

La promotrice si riserva di verificare la correttezza delle dichiarazioni fornite dagli utenti che dovranno essere in regola.

In caso di impossibilità di assegnare uno o più premi, subentrerà/anno la/le riserva/e estratta/e.

La società promotrice e la società delegata non si assumono alcuna responsabilità per il mancato ricevimento da parte dell'utente della mail di avviso o conferma vincita, a causa dell'inerzia del partecipante o per ragioni relative al corretto funzionamento della sua e-mail, quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- Ø il partecipante non consultò la sua casella di posta elettronica in tempo utile ed entro il termine ultimo per poter convalidare la vincita (7 giorni dalla notifica);
- Ø la mailbox risulti piena;
- Ø l'e-mail indicata in fase di registrazione sia errata, incompleta o inesistente;
- Ø non vi sia risposta dall'host computer dopo l'invio dell'e-mail di notifica della vincita;
- Ø la mailbox risulti disabilitata;
- Ø l'e-mail indicata in fase di registrazione sia inserita in una black-list
- Ø l'email inviata finisse nello spam e/o non venisse letta



## **PREMI**

### **Estrazione finale**

**1° estratto:** il vincitore si aggiudica n. 1 autovettura Fiat 500 elettrica Action berlina colore Ocean Green metallizzato, del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 30.000,00 inclusa IVA e spese di immatricolazione e messa su strada

**2° estratto:** il vincitore si aggiudica n. 1 MacBook Pro 14 valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 2.349,00 Iva inclusa.

**dal 3° al 5° estratto:** il vincitore si aggiudica n. 1 iPhone 13 Pro 128GB Graphite del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 1.190,00 Iva inclusa.

**dal 6° al 50° estratto:** ciascun vincitore si aggiudica n. 1 maglia squadra del cuore (non da gara) di uno dei Club disputanti il Campionato di Serie A o Serie B della stagione 2022/2023 a scelta del vincitore. Se il premio non fosse acquistabile per motivi di mercato la società promotrice provvederà a proporre delle alternative di pari valore. Il valore indicativo del premio ammonta a € 146,50 Iva inclusa.

### **Classifica Finale**

**1° classificato:** il vincitore si aggiudica n. 1 Buono Regalo\* Amazon.it da € 500,00 Iva esente. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

**2° classificato:** il vincitore si aggiudica n. 1 Buono Regalo\* Amazon.it da € 300,00 Iva esente. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

**3° classificato:** il vincitore si aggiudica n. 1 Buono Regalo\* Amazon.it da € 200,00 Iva esente. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

**dal 4° al 10° estratto:** ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Buono Regalo\* Amazon.it da € 100,00 Iva esente. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

**dal 11° al 50° estratto:** ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Buono Regalo\* Amazon.it da € 50,00 Iva esente. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

**dal 51° al 250° estratto:** ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Buono Regalo\* Amazon.it da € 25,00 Iva esente. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

**dal 251° al 500° estratto:** ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Buono Regalo\* Amazon.it da € 20,00 Iva esente. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

**dal 501° al 750° estratto:** ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Buono Regalo\* Amazon.it da € 15,00 Iva esente. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

**dal 751° al 1000° estratto:** ciascun vincitore si aggiudica n. 1 Buono Regalo\* Amazon.it da € 10,00 Iva esente. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

\*Restrizioni applicate. Vedere dettagli su: [amazon.it/gc-legal](https://amazon.it/gc-legal)

**Instant Win** con montepremi ripartito nel corso della durata del Concorso.

In palio con la modalità Instant Win:

- n. 10 iPhone 13 Pro 128GB Graphite del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 1.190,00 Iva inclusa cad.
- n. 50 Buono Regalo\* Amazon.it del valore nominale di € 25,00 Iva esente ciascuno. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.
- n. 450 Buono Regalo\* Amazon.it del valore nominale di € 10,00 Iva esente ciascuno. Il Buono Regalo\* Amazon.it sarà utilizzabile secondo le modalità indicate in sede di invio o contenute sullo stesso. Non è rimborsabile, né sostituibile, neppure in caso di furto o smarrimento, e non può essere convertito in denaro.

\*Restrizioni applicate. Vedere dettagli su: [amazon.it/gc-legal](https://amazon.it/gc-legal)

Nessuno dei Brand Premi è sponsor del concorso a premi e non è coinvolto in alcun modo.

### **MONTEPREMI**

Il montepremi ammonta a € 80.111,50 IVA inclusa (ove prevista): sul 100% di tale importo totale netto, il Promotore predispone idonea garanzia a favore del Ministero dello Sviluppo Economico.

### **RINUNCIA ALLA RIVALSA**

La Promotrice dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte di cui all'art. 30 del D.P.R. 600 del 29/9/73 a favore dei vincitori.

### **ADEMPIMENTI E GARANZIE**

Prendendo parte al concorso, il partecipante dichiara implicitamente di aver preso visione e di accettare il presente regolamento.

Prima di assegnare i premi, la Promotrice si riserva di effettuare tutte le verifiche necessarie per verificare il regolare andamento del concorso da parte dei partecipanti e l'età superiore ai 18 (diciotto) anni dei vincitori nonché il possesso di un Codice Fiscale italiano.

La Promotrice non si assume alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento Internet, inclusi, ma non limitati a, malfunzionamenti nei server utilizzati dal promotore e/o ritardi nella connessione e trasmissione dati che possano impedire ad un concorrente la partecipazione.

Lo username e il nome della squadra prescelto devono essere di almeno 3 caratteri, e non devono contenere caratteri speciali e parole offensive: la Promotrice non si assume alcuna responsabilità per errori di digitazione dei dati o non rispetto di quanto indicato che comporteranno l'impossibilità di prendere parte al Concorso.

Ai partecipanti al concorso è fatto divieto di utilizzare mezzi o strumenti in grado di eludere l'aleatorietà ivi inclusi software e altri strumenti informatici in grado di alterare le partecipazioni o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa secondo il giudizio insindacabile del soggetto promotore o di terze parti incaricate dallo stesso alla gestione del concorso.

I partecipanti al concorso che, secondo il giudizio insindacabile della Promotrice abbiano preso parte al concorso ovvero abbiano posto in essere condotte in violazione di quanto previsto dal presente regolamento potranno essere esclusi dal concorso e non ricevere i premi eventualmente conseguiti.

I partecipanti al concorso che, secondo il giudizio insindacabile della Promotrice abbiano preso parte al concorso ovvero abbiano posto in essere condotte in violazione di quanto previsto dal presente regolamento potranno essere soggetti a sospensione o eliminazione del proprio account.

I partecipanti restano esclusivamente responsabili per qualsiasi danno subito dal soggetto promotore o da terzi a causa di tali condotte illecite.

A tutela della buona fede di tutti i Partecipanti la Promotrice anche per il tramite delle società incaricate alla gestione del concorso, si riserva il diritto di effettuare controlli e approfondimenti su partecipazioni al concorso (o a singole partite) ovvero su altre condotte degli utenti che possano essere considerate anomale e che possano essere finalizzate ad eludere le previsioni del presente regolamento. La consegna dei premi fisici e digitali avviene entro 180 giorni dalla fine della manifestazione a premi. I beni fisici verranno spediti tramite corriere: saranno effettuati un massimo di due tentativi di consegna all'avente diritto, dopo di che il premio si intenderà rifiutato. La Promotrice non sarà responsabile dell'eventuale mancata consegna dei premi per l'indicazione errata dell'indirizzo da parte del vincitore.

La Promotrice non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni, di qualsiasi natura ed entità, a cose o persone, derivanti dall'uso dei premi consegnati e accettati, per i quali valgono, in ogni caso, le istruzioni e le avvertenze dei fabbricanti.

Anche eventuali difetti e/o malfunzionamenti dei premi, il Promotore rimanda alle norme di garanzia e di assistenza dei fabbricanti

La Promotrice si riserva, in caso di indisponibilità sopravvenuta, di sostituire il premio con uno possibilmente della stessa natura ma necessariamente dello stesso o superiore valore.

I premi non sono sostituibili, né convertibili in denaro, né è data alcuna facoltà ai vincitori di richiedere, con o senza l'aggiunta di somme di denaro, la possibilità di ricevere un premio diverso.

I mezzi (autovettura e Scooter) saranno ritirati dai vincitori presso i concessionari più vicini alla loro residenza o domicilio

I mezzi (autovettura e Scooter) non sono cedibili a terzi.

Le spese accessorie e utili per poter fruire dei premi saranno a carico dei vincitori.

I valori dei premi sono da intendersi al valore del listino di vendita al pubblico alla data di stesura del presente regolamento.

Qualora il premio risultasse non richiesto o non assegnato, diversamente dal caso di espressa rinuncia, sarà devoluto in beneficenza a: Fondazione Francesca Rava N.P.H. Italia Onlus Viale Premuda, 38/A, 20129 Milano MI Organizzazione non lucrativa di utilità sociale.

Il vincitore perderà il diritto all'ottenimento del premio qualora la partecipazione risulti non regolare, secondo quanto precedentemente indicato.

Nell'ambito delle proprie operazioni di comunicazione e/o di pubblicità relative al Concorso, la Promotrice potrà utilizzare il nickname del vincitore su qualsiasi supporto media senza che il vincitore possa esigere un corrispettivo finanziario, avendo preliminarmente il Partecipante accettato tale utilizzo.

I server sono localizzati in Italia. Si precisa ad ogni modo che, in caso di utilizzo di un sito internet allocato all'estero, verrà previsto un sistema di "mirroring", che replichi, in tempo reale, le informazioni inviate dai Partecipanti, dal server estero ad altro server ubicato in Italia e deputato alla gestione dei dati e delle attività relative a tutte le fasi del Concorso.