

REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI

“WINGAMES” – Ottobre 2023

Ai sensi del D.P.R. N. 430 del 2001

1. SOCIETÀ PROMOTRICE

WIND TRE S.p.A. con Socio Unico, Direzione e Coordinamento CK Hutchison Group Telecom Italy Investments S.à r.l. con sede legale in Largo Metropolitana 5 - 20017 Rho (MI), con capitale sociale int. vers. di € 474.303.795,00, con Partita IVA 13378520152, Codice Fiscale e numero di Iscrizione nel Registro delle Imprese di Milano, Monza, Brianza e Lodi n. 02517580920 (di seguito “**Promotore**” o “**Wind Tre**”).

2. SOGGETTO DELEGATO

Jakala S.p.A. Società Benefit - Sede legale in Corso di Porta Romana n. 15 – 20122 Milano, C.F. e P.IVA n. 08462130967 (di seguito anche “**Soggetto Delegato**”).

3. DENOMINAZIONE

“WINGAMES” (di seguito “**Concorso**”).

4. FINALITÀ DEL CONCORSO E SERVIZI PROMOZIONATI

Il Concorso viene indetto con l’intento di promuovere l’installazione e l’utilizzo dell’applicazione denominata “WINDTRE” (di seguito “**App**”) e fidelizzare i propri clienti.

5. AMBITO TERRITORIALE

Territorio nazionale italiano.

6. DESTINATARI

Il Concorso è destinato a tutte le persone fisiche di età uguale o superiore ai 14 anni alla data di partecipazione al Concorso, residenti e/o domiciliate sul territorio italiano, clienti del Promotore, iscritte al programma WINDAY, che potranno avere accesso all’App, che risultino titolari di un’offerta ad uso privato o professionisti¹ a marchio “WINDTRE” di rete mobile, sia ricaricabile sia in abbonamento, e/o rete fissa, sia Voce sia Internet, in stato attivo, e che siano in regola con le condizioni economiche previste dall’offerta attiva (di seguito, “**Partecipanti**”).

Sono esclusi dal Concorso gli eventuali utilizzatori delle utenze (c.d. reali utilizzatori) in quanto non titolari delle suddette e non in possesso dei requisiti richiesti.

I Partecipanti di età inferiore ai 18 anni dichiarano di aver ricevuto l’autorizzazione del genitore/tutore alla partecipazione al Concorso. Il Promotore si riserva di effettuare opportuni controlli in merito alla corretta partecipazione dei soggetti minorenni (verificando la presenza di apposita autorizzazione rilasciata dal genitore e/o dal tutore del minore; in assenza, il minore non potrà partecipare al Concorso).

Esclusioni:

¹ Per professionisti si intendono i soggetti che attivano un’offerta consumer e che possono, conseguentemente, accedere all’App e partecipare, quindi, al Concorso

Non potranno prendere parte al Concorso: (i) i clienti WINDTRE possessori di piani tariffari destinati a clienti business; (ii) i dipendenti WINDTRE, sia in riferimento alle SIM WINDTRE ad uso aziendale o promiscuo, sia in riferimento alle SIM WINDTRE ad uso privato; i dipendenti di società esterne che collaborano stabilmente con WINDTRE alla gestione dell'Iniziativa e/o società di consulenza di cui si potranno avvalere le società ai fini della organizzazione e gestione dell'Iniziativa; (iii) i clienti WINDTRE che, durante il periodo di validità dell'Iniziativa, dovessero essere soggetti a misure di intervento così come descritto nelle Condizioni Generali di Contratto di WINDTRE per le offerte mobili all' ART. 4 OBBLIGHI E RESPONSABILITÀ DEL CLIENTE INERENTI AL SERVIZIO - ART. 5.5 MANCATO PAGAMENTO DELLE FATTURE (solo per piani in abbonamento) - ART. 6.1 SEGNALAZIONE DI CONSUMI ANOMALI E SOSPENSIONE DEL SERVIZIO e nelle Condizioni Generali di Contratto di WINDTRE per le offerte fisse all'ART. 4 OBBLIGHI DEL CLIENTE – ART. 11 CORRISPETTIVI - FATTURAZIONE – PAGAMENTI - ART. 17 TRAFFICO ANOMALO.

Sono inoltre esclusi dal Concorso gli eventuali utilizzatori delle utenze (c.d. reali utilizzatori) in quanto non titolari delle suddette e non in possesso dei requisiti richiesti.

7. PERIODO DI VALIDITÀ

Il Concorso si svolgerà, con assegnazione dei premi sulla base del punteggio di gioco ottenuto da ciascun Partecipante, esclusivamente nei seguenti periodi (di seguito, **“Sessioni di gioco”**):

1° Sessione di gioco: dalle ore 00,00',00 del giorno 02/10/2023 alle ore 23,59',59 del giorno 08/10/2023;

2° Sessione di gioco: dalle ore 00,00',00 del giorno 09/10/2023 alle ore 23,59',59 del giorno 15/10/2023;

3° Sessione di gioco: dalle ore 00,00',00 del giorno 16/10/2023 alle ore 23,59',59 del giorno 22/10/2023;

4° Sessione di gioco: dalle ore 00,00',00 del giorno 23/10/2023 alle ore 23,59',59 del giorno 29/10/2023.

Il Promotore si riserva di, eventualmente, prorogare il periodo di validità complessiva del Concorso (di seguito, **“Periodo di validità”**), aggiungendo ulteriori Sessioni di gioco, oltreché di effettuare modifiche e/o integrazioni, compreso l'aumento del numero delle Sessioni di gioco e dei Premi in palio. La variazione sarà comunicata sull'App o sul sito internet www.windtre.it almeno 15 giorni prima della rispettiva efficacia.

Ciascuna Sessione di gioco avrà svolgimento nelle date e orari precedentemente indicati: in ogni caso, all'interno dell'App saranno chiaramente indicate le tempistiche entro cui poter prendere parte alle singole Sessioni di gioco.

8. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Collegandosi all'App durante il Periodo di Validità, ciascun Partecipante avrà la possibilità di prendere parte al Concorso.

Per partecipare al Concorso, sarà necessario accedere dall'App alla sezione dedicata al Programma WINDAY, la cui iscrizione è gratuita, e aver preso visione e accettato il presente regolamento (di seguito **“Regolamento”**).

Una volta effettuato l'accesso alla sezione dedicata al Programma WINDAY, il Partecipante dovrà cliccare sulla card dedicata al Concorso WINGAMES: atterrerà quindi su una pagina di snodo, nella quale potrà scegliere se partecipare al gioco WORDS (di seguito, **“Gioco WORDS”** o **“mini-concorso WORDS”**) e/o al gioco PUZZLE (di seguito, **“Gioco PUZZLE”** o **“mini-concorso PUZZLE”**).

Si precisa che la partecipazione a uno dei due giochi non preclude la partecipazione, né la relativa possibilità di vincita, all'altro.

8.1 Modalità di partecipazione al mini-concorso “WORDS”

Dopo aver cliccato sulla card dedicata al mini-concorso “WORDS”, il Partecipante dovrà cliccare su un punto qualsiasi dello schermo - ad esclusione del carosello e del footer – o sull’apposito bottone “PLAY”, presente all’interno della sezione: l’obiettivo del gioco è quello di indovinare una parola di 5 lettere in un massimo di 6 tentativi.

Le parole da indovinare sono estratte in maniera automatica e casuale da un database contenente le parole di un dizionario della lingua italiana, senza possibilità per il Promotore di intervenire attivamente nella scelta. Wind Tre non potrà, pertanto, essere in alcun modo ritenuta responsabile dei relativi contenuti e significati.

Una volta avviato il gioco secondo le modalità sopra descritte, comparirà al Partecipante una griglia composta da 6 file orizzontali, contenenti ciascuna 5 caselle vuote, e una tastiera con le lettere dell’alfabeto. Per tentare di indovinare la parola, il Partecipante dovrà selezionare sulla tastiera, nel corretto ordine, le 5 lettere che andranno a comporla sulla prima fila orizzontale della griglia (es. P-O-R-T-A). Una volta selezionate, dovrà cliccare sul tasto “INVIA” e scoprirà se ha indovinato o meno la parola. Se la parola inserita rientra nelle parole accettate dal gioco ma non corrisponde alla parola da indovinare, allora la prima fila rimarrà occupata dalle lettere digitate e il tentativo si intenderà effettuato (di seguito, “**Tentativo**”). In questo caso, ciascuna lettera digitata assumerà uno dei seguenti colori:

- ARANCIONE: significa che la lettera inserita è nella posizione corretta;
- BLU: significa che la lettera è presente all’interno della parola, ma è nella posizione errata;
- GRIGIO: significa che la lettera non è presente nella parola.

Se, invece, la parola inserita non rientra nelle parole accettate dal gioco, il Partecipante visualizzerà il messaggio di “parola inesistente” e il Tentativo non sarà da considerarsi compiuto. Il Partecipante potrà dunque effettuare nuovamente il Tentativo.

Una volta compiuto validamente il primo Tentativo, il Partecipante avrà a sua disposizione altri 5 Tentativi, uno per ogni fila orizzontale della griglia.

La giocata (di seguito, “**Giocata**”) s’intenderà terminata nei seguenti casi:

1. il Partecipante indovina la parola entro il limite dei 6 tentativi;
2. il Partecipante utilizza tutti e 6 i Tentativi a disposizione senza indovinare la parola;
3. il Partecipante clicca sul pulsante con freccia che riporta alla schermata precedente o abbandona, in ogni caso, anche involontariamente la Giocata;
4. il Partecipante clicca sul pulsante “cambia parola”.

Al termine di ogni Giocata, il Partecipante che avrà indovinato la parola otterrà un punteggio in base al numero di Tentativi effettuati, secondo la seguente tabella:

Tentativo	Punti
1°	100
2°	80
3°	40
4°	30
5°	20
6°	10

Qualora il Partecipante rientrasse nelle casistiche di cui ai punti 2, 3 o 4 in relazione alla definizione di Giocata, non otterrà alcun punto.

Per ciascuna Giocata, il Partecipante potrà richiedere al massimo 1 aiuto, cliccando sull'icona apposita. L'aiuto consiste nell'ottenere una lettera della parola, in posizione corretta. Ogni richiesta di aiuto implica la perdita di 5 punti che verranno detratti dal punteggio totale conseguito dal Partecipante nella Giocata, a prescindere dall'esito finale della stessa.

Ciascun Partecipante potrà effettuare Giocate per ogni Sessione di gioco e in tutto il Periodo di validità senza alcun limite di numero o di orario e potrà liberamente decidere quando iniziare a giocare: tuttavia, solo le Giocate portate a termine, come sopra descritto, saranno ritenute valide ai fini della classifica di ciascuna Sessione di gioco.

Ogni 10 Giocate completate, ad eccezione di quelle abbandonate volontariamente o involontariamente, di cui alle casistiche 3, 4, in relazione alla definizione di Giocata, il Partecipante guadagnerà 1 parola Jolly di 6 lettere. La/e parole Jolly guadagnate e giocate non concorrono al raggiungimento delle 10 Giocate utili a ricevere un'altra parola Jolly. Il Partecipante potrà giocare la o le parole Jolly guadagnate cliccando sull'icona Jolly presente nella pagina di gioco, esclusivamente nell'ambito della Sessione di gioco in cui sono state guadagnate. Le parole Jolly che non verranno utilizzate nella Sessione di gioco in cui sono state guadagnate andranno perse. Le modalità di svolgimento della Giocata sono le medesime che per le altre parole; tuttavia, ogni parola Jolly indovinata permetterà di ottenere il doppio dei punti, rispetto a quanto indicato nella tabella del presente Articolo 8; allo stesso modo, la richiesta di un aiuto comporterà la perdita del doppio dei punti (quindi di 10 punti) rispetto a una parola standard.

Al termine di ogni Sessione di Gioco, come indicata all'Articolo 7, verrà redatta una classifica di merito che terrà conto di tutti i punti ottenuti complessivamente da ciascun Partecipante nella Sessione medesima.

Per ciascuna Sessione di gioco saranno premiati i 50 Partecipanti che avranno ottenuto il punteggio più alto nella Sessione medesima, i quali si aggiudicheranno i premi meglio dettagliati all'articolo 11 (di seguito, genericamente, "**Premio/i**").

Qualora si verificasse una situazione di parimerito, prevarrà in classifica il Partecipante che avrà raggiunto temporalmente per primo il punteggio finale.

Durante l'intero Periodo di validità, ciascun Partecipante potrà vincere al massimo un Premio tra quelli in palio nelle Sessioni di gioco, per la modalità di partecipazione "Words"; una volta vinto il Premio sarà possibile continuare a giocare anche nelle Sessioni successive, ma non sarà più possibile ricevere i premi in palio nelle medesime, indipendentemente dai punti accumulati.

Nel Periodo di validità del Concorso, potrà essere prevista la pubblicazione all'interno dell'App, della posizione del Partecipante nella classifica provvisoria inerente la singola Sessione di gioco. Tuttavia, si specifica che, ai fini dell'individuazione degli Aventi Diritto e dell'attribuzione dei rispettivi Premi, faranno fede unicamente le classifiche finali delle singole Sessioni di gioco validate alla presenza di un Notaio / Funzionario della CCIAA a tutela della fede pubblica.

8.2 Modalità di partecipazione al mini-concorso "PUZZLE"

Dopo aver cliccato sulla card dedicata al mini-concorso "PUZZLE", il Partecipante dovrà cliccare su un punto qualsiasi dello schermo - ad esclusione del carosello e del footer - o sull'apposito bottone "PLAY", presente all'interno della sezione: l'obiettivo del gioco è quello di incastrare correttamente i Blocchi per completare le righe orizzontali/verticale intera e farla esplodere. L'obiettivo del gioco è quello di completare il maggior numero di righe intere orizzontali o verticali della matrice, con i blocchi a disposizione.

Una volta avviato il Gioco PUZZLE secondo le modalità sopra descritte, comparirà al Partecipante una matrice 8x8 vuota, e un box contenente complessivi nr. 3 blocchi (di seguito "**Blocco/i**"); ciascun Blocco conterrà da un minimo di 1 a un massimo di 4 pacchetti regalo cad. (di seguito, "**Pacchetto/i**").

Il numero di Pacchetti contenuti all'interno di ciascun Blocco e la relativa disposizione all'interno del Blocco sono determinati in maniera automatica e casuale, senza possibilità per il Promotore di intervenire attivamente nella scelta. Si precisa che il colore dei Blocchi non rileva, ai fini della meccanica di gioco.

Il Partecipante dovrà inserire all'interno della matrice 8x8, uno alla volta, i 3 Blocchi a disposizione, trascinandoli nella posizione desiderata: posizionato il primo Blocco scelto, egli dovrà posizionarne un altro a scelta tra i due rimasti e infine il terzo e ultimo Blocco rimanente. Posizionati tutti e 3 Blocchi, nella preview, compariranno altri 3 blocchi, e così via, fino a quando il/i Blocco/i rimanenti non potranno più essere inseriti correttamente nella matrice; non è possibile ruotare i Blocchi. Una volta posizionato all'interno della matrice, il Blocco non potrà più essere spostato.

Il Partecipante dovrà completare il maggior numero possibile di righe/colonne, riempiendole ciascuna con i nr. 8 Pacchetti: al completamento, la riga/colonna verrà rimossa dalla matrice.

La giocata (di seguito, "Giocata") s'intenderà terminata nei seguenti casi:

1. il/i Blocco/i rimanenti non possono più essere inseriti correttamente nella matrice, in base agli spazi disponibili;
2. il Partecipante clicca sul pulsante con freccia che riporta alla schermata precedente o abbandona, in ogni caso, anche involontariamente la Giocata.

Al termine di ogni Giocata, il Partecipante otterrà un punteggio finale, conteggiato come segue:

- 1 punto per ogni Pacchetto posizionato nella matrice; esempio: posizionamento di un Blocco da 3 Pacchetti = 3 punti;
- + 10 punti per ogni riga / colonna completata, dunque eliminata (posizionamento di nr. 8 Pacchetti sulla medesima riga / colonna);
- x 2 punti per ogni 2 o più righe/colonne completate, dunque eliminate (posizionamento di nr. 8 Pacchetti sulla medesima riga / colonna), contemporaneamente; esempio: eliminazione contemporanea di 3 righe: $10 \times 3 \times 2 = 60$ punti;
- EXTRA INTERSEZIONE: + 50 punti per ogni intersezione di righe/colonne completata, dunque eliminata; esempio: eliminazione contemporanea di una riga e una colonna (intersezione): $10 \times 2 \times 2 + 50 = 90$ punti;
- EXTRA MOSSA CONSECUTIVA: x 1,5 punti per ogni riga/colonna completata, dunque eliminata (posizionamento di nr. 8 Pacchetti sulla medesima riga / colonna) subito di seguito ad un'altra riga/colonna (con un solo Blocco aggiuntivo inserito in matrice); esempio: con eliminazione di una riga e, previo inserimento di un ulteriore Blocco, eliminazione di un'altra: $10 + (10 \times 1.5) = 25$.

Qualora il Partecipante rientrasse nelle casistiche di cui al punto 2, in relazione alla definizione di Giocata, non otterrà alcun punto.

Ciascun Partecipante potrà effettuare Giocate per ogni Sessione di gioco e in tutto il Periodo di validità senza alcun limite di numero o di orario e potrà liberamente decidere quando iniziare a giocare: tuttavia, solo le Giocate portate a termine, come sopra descritto, saranno ritenute valide ai fini della classifica di ciascuna Sessione di gioco.

Al termine di ogni Sessione di Gioco, come indicata all'Articolo 7, verrà redatta una classifica di merito che terrà conto di tutti i punti ottenuti complessivamente da ciascun Partecipante nella Sessione medesima.

Per ciascuna Sessione di gioco saranno premiati i 50 Partecipanti che avranno ottenuto il punteggio più alto nella Sessione medesima, i quali si aggiudicheranno i Premi.

Qualora si verificasse una situazione di parimerito, prevarrà in classifica il Partecipante che avrà raggiunto temporalmente per primo il punteggio finale.

Durante l'intero Periodo di validità, ciascun Partecipante potrà vincere al massimo un Premio tra quelli in palio nelle Sessioni di gioco, per la modalità di partecipazione "Puzzle"; una volta vinto il Premio sarà possibile continuare a giocare anche nelle Sessioni successive, ma non sarà più possibile ricevere i premi in palio nelle medesime, indipendentemente dai punti accumulati.

Nel Periodo di validità del Concorso, potrà essere prevista la pubblicazione all'interno dell'App, della posizione del Partecipante nella classifica provvisoria inerente la singola Sessione di gioco. Tuttavia, si specifica che, ai fini dell'individuazione degli Aventi Diritto e dell'attribuzione dei rispettivi Premi, faranno fede unicamente le classifiche finali delle singole Sessioni di gioco validate alla presenza di un Notaio / Funzionario della CCIAA a tutela della fede pubblica.

8.3 Estrazione del Premio mensile "A"

Al termine del Concorso verrà inoltre stilato un elenco di tutti e soli i 50 Partecipanti che avranno ottenuto il punteggio più alto in ciascuna delle Sessioni di gioco previste nel Periodo di validità del Concorso, rispettivamente, per la modalità di partecipazione Words e per la modalità di partecipazione Puzzle, per un totale di 400 Partecipanti vincitori. Da tale elenco, verrà estratto un Partecipante vincente, che si aggiudicherà il premio indicato all'articolo 11 (di seguito, "**Premio mensile A**"), se non appartenente alle categorie escluse indicate all'articolo 6 ("**Destinatari**"), e 5 riserve.

L'assegnazione del Premio mensile A avverrà mediante un software di estrazione casuale non manomettibile, né modificabile, e, pertanto, il Premio mensile A sarà assegnato in maniera totalmente casuale, come da dichiarazione sostitutiva di atto notorio, rilasciata dal responsabile tecnico incaricato della realizzazione del software, a tutela della parità di trattamento tra i partecipanti e della fede pubblica.

Si precisa che il vincitore del Premio mensile A avrà diritto sia al/i Premio/i, previsto/i per la propria posizione in classifica, che al Premio mensile A.

8.4 Estrazione dei Premi mensili "B"

Al termine del Concorso verrà inoltre stilato un elenco di tutti i Partecipanti che avranno completato almeno una Giocata nel Periodo di validità del Concorso, indifferentemente, per la modalità di partecipazione Words o per la modalità di partecipazione Puzzle, senza tuttavia essere mai risultati vincitori di alcun Premio. Da tale elenco, verranno estratti 100 Partecipanti vincenti, che si aggiudicheranno il premio indicato all'articolo 11 (di seguito, "**Premio mensile B**"), se non appartenenti alle categorie escluse indicate all'articolo 6 ("**Destinatari**"), e 100 riserve.

L'assegnazione dei Premi mensili B avverrà mediante un software di estrazione casuale non manomettibile, né modificabile, e, pertanto, i Premi mensili B saranno assegnati in maniera totalmente casuale, come da dichiarazione sostitutiva di atto notorio, rilasciata dal responsabile tecnico incaricato della realizzazione del software, a tutela della parità di trattamento tra i partecipanti e della fede pubblica.

Si precisa che ciascun Partecipante avrà diritto a partecipare all'estrazione dei Premi mensili B una sola volta, indipendentemente dal numero complessivo di partecipazioni non vincenti al Concorso nel Periodo di validità.

9. COMUNICAZIONI E CONSEGNA DEI PREMI

Il premio sarà attribuito esclusivamente ai Partecipanti risultati vincitori (da intendersi come i titolari dell'utenza telefonica avente tutti i requisiti indicati all'articolo 6) a prescindere da chi abbia effettuato l'iscrizione e abbia partecipato, di fatto, al Concorso (c.d. reale utilizzatore dell'utenza telefonica).

In caso di vincita, il Partecipante visualizzerà il messaggio di avviso di pubblicazione delle classifiche su App nella sezione WINDAY, che lo rimanderà al Concorso WINGAMES, da cui potrà accedere alle classifiche della settimana precedente, relative rispettivamente, al mini-concorso WORDS e al mini-concorso PUZZLE, e gli verrà richiesto, nel caso non avesse già associato un indirizzo e-mail all'account del programma WINDAY, di inserire, nell'apposito form, l'indirizzo e-mail a cui il Premio dovrà essere spedito.

Si precisa che il form, oltre ad essere disponibile contestualmente alla notifica della vincita del Premio, sarà raggiungibile, anche in un secondo momento, da tutti i Partecipanti, tramite la pagina di snodo dei due giochi.

Il Partecipante dovrà fornire tale indicazione entro e non oltre le tempistiche indicate nella comunicazione di vincita. Dopodiché, il Partecipante riceverà un'ulteriore comunicazione all'indirizzo e-mail comunicato, contenente il codice digitale del premio vinto e/o tutte le istruzioni per usufruirne.

È responsabilità del Partecipante accertarsi che l'indirizzo e-mail rilasciato sia corretto e attivo: in caso contrario il Premio non potrà essere assegnato.

In caso di mancato rispetto delle modalità sopra indicate, oppure in caso di mancato riscontro nei modi e tempi previsti, il Partecipante risultato vincitore, direttamente o per il tramite dell'utilizzatore della rispettiva utenza telefonica, perderà ogni diritto al Premio, senza aver null'altro a che pretendere. I Partecipanti classificatisi successivamente alla 100° posizione nella medesima Sessione di gioco fungeranno da riserva in ordine di classifica (ad esempio: se in una Sessione di gioco il 4° e il 25° classificato non comunicano la propria e-mail nelle tempistiche e modalità indicate, perderanno il diritto al Premio e i rispettivi Premi verranno assegnati ai Partecipanti classificatisi nella posizione 51° e 52° della medesima Sessione, a patto che comunichino la propria e-mail con le modalità e tempistiche sopra indicate; diversamente, si scorrerà ulteriormente la classifica).

In caso di vincita del Premio mensile A, il Partecipante vincitore riceverà un'e-mail all'indirizzo indicato in fase di compilazione del form descritto sopra, oppure, in mancanza di tale dato o qualora questo risultasse errato, all'indirizzo di registrazione all'App, contenente l'apposito modulo di accettazione e/o cessione del premio. Il predetto modulo dovrà essere compilato da parte del Partecipante vincitore ed inviato all'indirizzo e-mail specificato entro il termine indicato (7 giorni di calendario dall'invio della comunicazione), accompagnato da copia di un documento di identità.

In caso di vincita del Premio mensile A da parte di un minore, ai fini della redenzione dello stesso, il predetto modulo dovrà essere compilato da parte di un genitore/tutore del minore risultante come vincitore ed inviato all'indirizzo e-mail specificato entro il termine indicato (7 giorni di calendario dall'invio della comunicazione), accompagnato da copia di un documento di identità.

Qualora la vincita fosse stata conseguita dall'utilizzatore dell'utenza telefonica diverso dal Partecipante, ai fini della consegna del Premio mensile A, sarà necessario far pervenire apposita dichiarazione di accettazione e/o cessione premio sottoscritta dal Partecipante vincitore e, nel solo caso di cessione all'utilizzatore dell'utenza telefonica, anche da quest'ultimo, accompagnata da copia di un documento di identità all'indirizzo e-mail specificato entro il termine indicato (7 giorni di calendario dall'invio della comunicazione).

È responsabilità del Partecipante accertarsi che l'indirizzo e-mail rilasciato sia corretto e attivo: in caso contrario, il Premio mensile A non potrà essere assegnato.

In caso di mancato rispetto delle modalità sopra indicate, oppure in caso di mancato riscontro nei modi e tempi previsti, il Partecipante risultato vincitore del Premio mensile A, direttamente o per il tramite dell'utilizzatore della rispettiva utenza telefonica, perderà ogni diritto al Premio mensile A, senza aver null'altro a che pretendere e quest'ultimo sarà assegnato alla prima riserva disponibile, in ordine di estrazione.

In caso di vincita del Premio mensile B, il Partecipante vincitore riceverà una notifica in App contenente la comunicazione di vincita del Premio e, nel caso in cui il Partecipante non avesse compilato il form sopra descritto, l'invito a compilarlo entro 7 giorni dalla notifica di vincita; contestualmente, egli riceverà un'e-mail all'indirizzo indicato in fase di compilazione del form descritto sopra, oppure, in mancanza di tale dato, all'indirizzo di registrazione all'App, contenente la comunicazione di vincita del Premio mensile B e la relativa spedizione all'indirizzo indicato - o che vorrà indicare - in fase di compilazione del form in App.

È responsabilità del Partecipante accertarsi che l'indirizzo e-mail rilasciato sia corretto e attivo e l'indirizzo di spedizione sia corretto: in caso contrario, il Premio mensile B non potrà essere assegnato.

In caso di mancato rispetto delle modalità sopra indicate, oppure in caso di mancato riscontro nei modi e tempi previsti, il Partecipante risultato vincitore del Premio mensile B, direttamente o per il tramite dell'utilizzatore della rispettiva utenza telefonica, perderà ogni diritto al Premio mensile B, senza aver

null'altro a che pretendere e quest'ultimo sarà assegnato alla prima riserva disponibile, in ordine di estrazione.

I premi saranno resi disponibili/consegnati in tempo utile per fruirne e comunque entro il termine di 180 giorni dall'assegnazione.

Per quanto riguarda i premi il Promotore precisa quanto segue:

- nessuna responsabilità è imputabile al Promotore per l'uso improprio dei premi da parte dei Partecipanti vincitori o di persone non adeguate per età o per condizioni fisiche e/o mentali;
- nessuna responsabilità è imputabile al Promotore circa la gestione e fruizione dei Premi: a titolo di esempio, il Promotore non si assume responsabilità alcuna per i problemi causati dalla configurazione del dispositivo e dalla modalità di connessione alla rete Internet del Partecipante che si potrebbero ripercuotere sull'utilizzo del Premio. In caso di mancata attivazione delle opzioni costituenti Premio per eventuali incompatibilità con il piano tariffario attivo, il Promotore individuerà un'opzione alternativa di pari valore;
- nessuna responsabilità è imputabile al Promotore per eventuali guasti o malfunzionamenti dei Premi Mensili A e B; nel caso in cui dovessero manifestarsi guasti o malfunzionamenti varranno tutte le garanzie del soggetto produttore e le relative limitazioni o estensioni riferite alle garanzie stesse allegate; ne consegue che nel caso in cui il destinatario ravvisi dei vizi occulti, ovvero dei malfunzionamenti di varia natura ed entità, non dovuti ad un uso improprio del bene, egli dovrà provvedere a rivolgersi direttamente al produttore, ottemperando alle previsioni del Codice del Consumo, che in merito prevedono, a carico del produttore, la riparazione del bene entro un congruo termine oppure la sostituzione dello stesso nel caso in cui la riparazione si configuri come troppo onerosa o non possibile.

10. VERBALE

I verbali di assegnazione saranno predisposti con cadenza periodica da concordare con il notaio o con il responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio (o con il relativo delegato) e comunque non oltre il 31 Dicembre 2023. Al fine di procedere alle assegnazioni verranno utilizzate le risultanze delle singole Sessioni di gioco, estratte con modalità informatiche.

A tal fine, il Promotore fornirà i dati dei Partecipanti in ordine di classifica secondo i criteri individuati dal Regolamento, per ciascuna delle Sessioni di gioco.

Ai Partecipanti che, sulla base delle risultanze del verbale di assegnazione, risulteranno vincitori delle singole Sessioni di gioco, saranno consegnati i Premi in palio.

Nel corso del Periodo di validità, potrà essere previsto l'invio tramite App di comunicazioni inerenti le singole Sessioni di gioco.

Si specifica che, in caso di eventuali incongruenze tra quanto risultante dalla comunicazione e quanto invece risultante dalla verbalizzazione, quest'ultima prevarrà ai fini dell'individuazione dei vincitori e dell'attribuzione dei rispettivi Premi.

A valle della procedura di assegnazione, si procederà con la consegna dei Premi.

Al fine di procedere all'assegnazione del Premio mensile A, il Promotore fornirà l'elenco contenente i dati di tutti e soli i 50 Partecipanti vincitori che avranno ottenuto il punteggio più alto in ciascuna delle Sessioni di gioco previste nel Periodo di validità del Concorso, rispettivamente, per la modalità di partecipazione Words e per la modalità di partecipazione Puzzle, per un totale di 400 Partecipanti. Da tale elenco, verrà estratto un Partecipante vincente, che si aggiudicherà il Premio mensile A, se non appartenente alle categorie escluse indicate all'articolo 6 ("Destinatari"), e 5 riserve.

L'assegnazione ad estrazione del Premio mensile A avverrà innanzi ad un notaio o a un responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio (o al relativo delegato) entro e non oltre il 31 Dicembre 2023.

Successivamente all'assegnazione del Premio mensile A, il Promotore verificherà se il Partecipante estratto appartenga alle categorie escluse di cui all'articolo 6 ("Destinatari") e, in tale evenienza, si procederà con l'assegnazione del Premio mensile A al primo estratto in qualità di riserva disponibile.

Al fine di procedere all'assegnazione dei Premi mensili B, il Promotore fornirà l'elenco contenente i dati di tutti i Partecipanti che avranno completato almeno una Giocata nel Periodo di validità del Concorso, indifferentemente, per la modalità di partecipazione Words o per la modalità di partecipazione Puzzle, senza tuttavia essere mai risultati vincitori di alcun Premio. Da tale elenco, verranno estratti 100 Partecipanti vincenti, che si aggiudicheranno il Premio mensile B, se non appartenenti alle categorie escluse indicate all'articolo 6 ("Destinatari"), e 100 riserve.

L'assegnazione ad estrazione dei Premi mensili B avverrà innanzi ad un notaio o a un responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio (o al relativo delegato) entro e non oltre il 31 Dicembre 2023.

Successivamente all'assegnazione dei Premi mensili B, il Promotore verificherà se il Partecipante estratto appartenga alle categorie escluse di cui all'articolo 6 ("Destinatari") e, in tale evenienza, si procederà con l'assegnazione del Premio mensile B al primo estratto in qualità di riserva disponibile.

11. PREMI

I Premi in palio in ciascuna Sessione di Gioco del Periodo di validità del Concorso saranno i seguenti:

1^ Sessione: dal 02/10/2023 al 08/10/2023

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE	PREMI	QUANTITA'	VALORE DI MERCATO SINGOLO PREMIO	VALORE TOTALE
Words	Buono Regalo Amazon.it da 50 €	50	€ 50,00	€ 2.500,00
Puzzle	Buono Regalo Amazon.it da 50 €	50	€ 50,00	€ 2.500,00

2^ Sessione: dal 09/10/2023 al 15/10/2023

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE	PREMI	QUANTITA'	VALORE DI MERCATO SINGOLO PREMIO	VALORE TOTALE
Words	Buono Regalo Amazon.it da 50 €	50	€ 50,00	€ 2.500,00

Puzzle	Buono Regalo Amazon.it da 50 €	50	€ 50,00	€ 2.500,00
--------	--------------------------------	----	---------	------------

3^ Sessione: dal 16/10/2023 al 22/10/2023

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE	PREMI	QUANTITA'	VALORE DI MERCATO SINGOLO PREMIO	VALORE TOTALE
Words	Buono Regalo Amazon.it da 50 €	50	€ 50,00	€ 2.500,00
Puzzle	Buono Regalo Amazon.it da 50 €	50	€ 50,00	€ 2.500,00

4^ Sessione: dal 23/10/2023 al 29/10/2023

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE	PREMI	QUANTITA'	VALORE DI MERCATO SINGOLO PREMIO	VALORE TOTALE
Words	Buono Regalo Amazon.it da 50 €	50	€ 50,00	€ 2.500,00
Puzzle	Buono Regalo Amazon.it da 50 €	50	€ 50,00	€ 2.500,00

DESCRIZIONE PREMIO

Buono Regalo Amazon.it

Utilizza il tuo Buono Regalo Amazon.it per comprare una vasta selezione di Libri, Elettronica, Musica, Film, Software, Abbigliamento, Giocattoli e altro.

Per maggiori informazioni su come utilizzare i Buoni Regalo Amazon.it, visita www.amazon.it/buoniregalo.

Restrizioni applicate. Vedere dettagli su: amazon.it/gc-legal

Modalità di utilizzo:

Per utilizzare il tuo Buono Regalo Amazon.it, segui questa procedura:

1. Vai su www.amazon.it/utilizzare-buono-regalo
2. Inserisci il codice quando richiesto

Il codice del tuo Buono Regalo Amazon.it può essere inserito anche quando gli ordini sono "alla cassa". Per utilizzare il tuo Buono Regalo Amazon.it usando l'opzione 1-Click® di Amazon, per prima cosa inserisci il credito del Buono Regalo Amazon.it al tuo Account.

I Partecipanti vincitori non possono contestare il Premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo; tuttavia, il Promotore, nel caso in cui non sia in grado di consegnare il Premio vinto per impossibilità sopravvenuta per cause allo stesso non imputabili, si riserva il diritto di sostituire i Premi annunciati con Premi di valore uguale o superiore.

Il Premio mensile A in palio è il seguente:

nr. 1 Samsung Galaxy Z Flip5 256GB del valore indicativo di euro 1249,90 (euro 1024,51+ iva).

Samsung Galaxy Z Flip5 256GB

- Dimensioni
 - Aperto: 165.1 x 71.9 x 6.9 mm
 - Chiuso: 85.1 x 71.9 x 15.1 mm
- Peso
 - 187 grammi
- BATTERIA 3700mAh - fast charging (25W)
- Display Esterno: Super AMOLED 3.4" - 720x748, 306 PPI, 60Hz;
- Interno: Dynamic AMOLED 2x 6.7" - 2640x1080 (FHD+), 425 PPI, 120Hz
- Fotocamera Principale: 12 MP Main Camera, F1.8, Digital Zoom up to 10x, 12 MP U-Wide Camera, 2.2
- Fotocamera Selfie: 10 MP, F2.2
- Memoria RAM: 8GB
- Memoria Interna: 256GB (84% available to final customer, non espandibile)
- Android 13
- Rete 5G
- Confezione: Samsung Galaxy Z Flip5, cavo USB type C, estraattore metallico, QSG.

I Premi mensili B in palio sono i seguenti:

nr. 100 OMBRELLI SUPER MINI WINDAY del valore indicativo di euro 15,62 (euro 12,80 + iva).

OMBRELLI SUPER MINI WINDAY

- Ombrello super mini 21" in metallo e poliestere 190T.
- Apertura manuale, manico in plastica con laccio e fodera in nylon
- Misure: 98x55 cm – chiuso 24cm

12. MONTEPREMI E CAUZIONE

Il montepremi complessivo è pari a 22.811,90 € (IVA inclusa ove presente).

Ai sensi dell'art. 7 del D.P.R. n. 430 del 26 ottobre 2001, è stata versata una cauzione per i Premi del Concorso pari al 100% del valore complessivo dei Premi messi in palio. La cauzione è stata versata a mezzo di fideiussione assicurativa cumulativa a favore del Ministero per lo Sviluppo Economico, con atto di fideiussione n. 5095.03.27.2799645867 del 17.04.2014.

13. RINUNCIA ALLA RIVALSA

Il Promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte di cui all'art. 30 D.P.R. n. 600 del 29/09/1973 a favore dei Partecipanti vincitori.

14. REVOCA DELLA PROMESSA

Il Promotore potrà revocare o modificare le modalità di esecuzione del Concorso per giusta causa, ai sensi dell'art. 1990 del Codice Civile, dandone preventivamente comunicazione ai Partecipanti, nella stessa forma della promessa o in forma equivalente.

15. ONLUS

I Premi non richiesti o non assegnati, ai sensi dell'art. 10, comma 5, del D.P.R. 430/2001, diversamente da quelli espressamente rifiutati che rimangono nella disponibilità del Promotore, saranno devoluti alla ONLUS: FONDAZIONE DYNAMO CAMP ONLUS, Via Ximenes, 662 Loc Limestre 51028 S. MARCELLO PITEGLIO, CF: 900 402 404 76.

16. PUBBLICITÀ DEL CONCORSO E DEL REGOLAMENTO

Il Regolamento del Concorso sarà reperibile sull'App WINDTRE e sul sito internet www.windtre.it.

La pubblicità del Concorso sarà conforme al Regolamento e verrà effettuata tramite invio di DEM, leaflet, cartellonistica e ulteriori forme di pubblicità, sempre nel rispetto ed in conformità di quanto previsto dal D.P.R. 430/2001 in materia di manifestazioni a premio.

17. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

I dati personali dei Partecipanti o utilizzatori (quali, nome, cognome, indirizzo, e-mail, numero di telefono) saranno trattati da Wind Tre S.p.A. in qualità di Titolare del trattamento, nel rispetto del Regolamento UE 2016/679 ("GDPR"), del Codice in materia di protezione dei dati personali D. Lgs 196/2003 così come novellato dal D. Lgs 101/2018, anche con l'ausilio di strumenti informatici, per finalità connesse alla organizzazione, alla gestione e all'esecuzione del Concorso.

Per il perseguimento delle finalità sopra indicate, Wind Tre S.p.A. potrà comunicare e far trattare i dati personali a soggetti terzi con i quali abbia rapporti, laddove tali soggetti forniscano servizi su richiesta di Wind Tre S.p.A.; quest'ultima fornirà loro solo le informazioni necessarie a effettuare i servizi richiesti prendendo tutte le misure per tutelare i dati personali. Tali soggetti operano in qualità di Responsabili o Persone Autorizzate al trattamento, a tal fine designati da Wind Tre S.p.A. Per alcune specifiche iniziative i dati potranno essere comunicati a soggetti terzi, per le finalità connesse alla specifica iniziativa, che li tratteranno in qualità di Titolare del trattamento.

I dati personali potranno, inoltre, essere conosciuti dai dipendenti, consulenti, interinali, collaboratori di Wind Tre S.p.A. i quali sono stati appositamente designati Responsabili o Persone Autorizzate del trattamento. Il trattamento avrà una durata non superiore a quella necessaria alle finalità per le quali i dati sono stati raccolti.

La partecipazione al Concorso avverrà secondo le modalità indicate nel Regolamento. Ai fini dell'esercizio dei diritti di cui agli artt. 15-22 del GDPR, è possibile utilizzare i seguenti contatti: Wind Tre Spa - Rif. Privacy CC Casella Postale 14155, Ufficio Postale Milano 65 20152 Milano (MI) e fornendo, in allegato alla richiesta, un documento di identità al fine di consentire a Wind Tre di verificare la provenienza della richiesta; ovvero è possibile rivolgersi al Data Protection Officer nominato all'indirizzo e-mail dataprotectionofficer@windtre.it.

L'informativa privacy completa è reperibile sul sito internet www.windtre.it nella sezione privacy.

18. VARIE

La partecipazione al Concorso comporta l'accettazione di tutte le clausole del Regolamento.

La partecipazione al Concorso costituisce autorizzazione da parte del Partecipante al trattamento dei propri dati personali da parte del Promotore, come da informativa resa ai sensi del precedente articolo 17.

La partecipazione al Concorso è gratuita, fatte salve le spese ordinarie di connessione ad internet.

Il server su cui vengono effettuate la registrazione dei dati e la gestione delle partecipazioni è ubicato in Italia.

Il Concorso si svolge nel rispetto del D.P.R. 26.10.2001, n. 430 e secondo le istruzioni della Circolare ministeriale 28.03.2002, n. 1/AMTC del Ministero dello Sviluppo Economico, cui si fa riferimento per quanto nel Regolamento non espressamente previsto.

Eventuali modifiche che dovessero essere apportate al Regolamento nel corso dello svolgimento del Concorso saranno preventivamente comunicate ai Partecipanti con le medesime modalità di comunicazione riservate al Regolamento. Le modifiche e/o integrazioni non determineranno, in ogni caso, una lesione dei diritti acquisiti dai Partecipanti al Concorso e saranno effettuate nel rispetto della tutela della fede pubblica e del principio della parità di trattamento.

Al Promotore non potrà essere addebitata alcuna responsabilità in caso di verifica di eventi idonei ad impedire il regolare svolgimento del Concorso, a questi non imputabili.

I Premi in palio non sono convertibili in denaro, né è data facoltà al vincitore di richiedere, con o senza aggiunta di denaro, la possibilità di ricevere premi alternativi anche di minor valore.

Saranno automaticamente esclusi dal Concorso i Partecipanti che avessero preso parte in violazione di quanto previsto dal Regolamento, inclusi coloro che, a titolo esemplificativo e non esaustivo, abbiano utilizzato per la partecipazione software e strumenti informatici in grado di alterare le partecipazioni, pertanto, il Promotore, o terze parti incaricate dallo stesso, si riservano il diritto di procedere, nei confronti di tutti i Partecipanti e nei termini giudicati più opportuni (che ad esempio includono, se ritenuto necessario, la richiesta del documento di identità), nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato.

Prima di assegnare i premi, anche successivamente alla validazione della classifica e/o all'estrazione del Premio mensile A e/o dei Premi mensili B, il Promotore si riserva di effettuare tutte le verifiche necessarie per verificare la regolare e corretta partecipazione in base a quanto stabilito dal Regolamento.

Il Promotore 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.

I Partecipanti che, secondo giudizio insindacabile del Promotore o di terze parti incaricate dallo stesso alla gestione del Concorso, risultino vincitori con mezzi e strumenti in grado di eludere l'aleatorietà, o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento del Concorso, non potranno godere del Premio vinto in quel modo. Pertanto, il Promotore, o terze parti incaricate dallo stesso, si riservano il diritto di procedere, nei confronti di tutti i Partecipanti e nei termini giudicati più opportuni (che ad esempio includono, se ritenuto necessario, la richiesta del documento di identità) e nel rispetto delle leggi vigenti.

Ai fini del Concorso fanno fede i dati a disposizione del Promotore in merito alla correttezza delle risposte fornite.

Ogni controversia in ordine al presente Concorso, della quale non sia investito il Ministero dello Sviluppo Economico, sarà devoluta al foro competente per legge.

Per Wind Tre S.p.A.

Jakala SpA Società Benefit