

**REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI  
MEDIAWORLD ESPORT CUP  
(D.P.R. 430/2001)**

**1. SOCIETÀ PROMOTTRICE E RECAPITI PER INFORMAZIONI INERENTI AL CONCORSO**

MediaMarket S.p.A. con Socio Unico (P.IVA 02180760965), con sede legale in Via Furlanelli 69, 20843, Verano Brianza (MB) (di seguito "Promotrice"), è promotrice del concorso a premi "MediaWorld Esport Cup" (di seguito "Concorso").

I recapiti da utilizzare per informazioni o chiarimenti relativi al presente Concorso sono:

- indirizzo e-mail: [esport@akinformatica.it](mailto:esport@akinformatica.it);
- telefono: 035534126, attivo dalle 09:00 alle 12:00 e dalle 14:00 alle 18:00, dal lunedì al venerdì (esclusi i giorni festivi).

La società Lucca Crea S.r.l., con sede in Corso Garibaldi n. 53, Lucca (LU - 55100), p. iva 01966320465, quale organizzatrice dell'evento Lucca Comics & Games 2023, è associata al presente Concorso, ai sensi dell'art. 5, co. 4, DPR 430/2001.

**2. SOGGETTO DELEGATO**

La Promotrice ha delegato a rappresentarla, ai sensi e per gli effetti dell'art. 5, co. 3, del D.P.R. 430/2001, negli adempimenti relativi allo svolgimento del presente Concorso:

- la società Crofitek S.r.l. (P.IVA 03677081204), con sede legale in Bologna (BO), Via A. Murri n. 9;
- la società Ak Informatica TECH S.r.l. (P.IVA 03172330163), con sede legale in Azzano San Paolo (BG), Via Cremasca n. 1.

**3. OBIETTIVO DEL CONCORSO**

Il concorso è finalizzato a promuovere i servizi e i prodotti venduti dalla Società Promotrice, nonché promuoverne e diffonderne il marchio "MediaWorld".

**4. TIPOLOGIA**

Concorso di abilità con assegnazione di premi ai concorrenti in grado di dimostrare le loro capacità ed il loro talento nell'utilizzo dei seguenti videogiochi:

1. Assetto Corsa Competizione, della società Kunos Simulazioni s.r.l.;
2. League of Legends, della società Riot Games Ltd.;
3. Rocket League, della società Psyonix LLC;

di seguito, singolarmente o complessivamente indicati come "Videogioco/Videogiochi",

e con assegnazione finale di premi ulteriori mediante sorteggio per tutti i partecipanti non vincitori (assegnazione dei premi effettuata alla presenza di un Notaio o di un funzionario della Camera di Commercio).

**5. DURATA**

Il Concorso inizierà il giorno 02 Novembre 2023 e si concluderà il giorno 04 Novembre 2023 in occasione dell'evento fieristico Lucca Comics & Games, che si terrà presso la città di Lucca dal 01/11/2023 al 05/11/2023 (di seguito anche Evento). Ciascuna giornata sarà interamente dedicata allo svolgimento delle prove di abilità di un singolo Videogioco (secondo il calendario indicato di seguito).

Le iscrizioni apriranno il giorno 02 Novembre 2023: sarà possibile iscriversi sia tramite il Sito web [mediaworld-lucca.akesports.it](http://mediaworld-lucca.akesports.it) (di seguito anche solo "Sito"), sia recandosi presso lo Stand della Promotrice ubicato in Piazza della Caserma a Lucca (di seguito anche solo Stand) durante l'Evento. L'individuazione – tramite analisi dei video di gara – e la verbalizzazione dei vincitori, così come l'estrazione finale per i non vincitori delle gare di abilità saranno effettuate entro 15 (quindici) giorni dal termine delle Gare finali alla presenza di un Notaio o di un funzionario della Camera di Commercio.

La presente manifestazione, così come il presente Regolamento, verrà pubblicizzata ed avrà inizio solo dopo avere effettuato la comunicazione al Ministero delle Imprese e del Made in Italy nei termini prescritti dalla legge, ed una volta trascorso il lasso di tempo previsto dalla normativa.

## **6. SOGGETTI DESTINATARI**

Possono partecipare al Concorso tutti coloro che abbiano compiuto almeno 14 anni al momento dell'iscrizione; i soggetti di età compresa tra i 14 e i 18 anni possono partecipare esclusivamente con il consenso degli esercenti la responsabilità genitoriale.

Inoltre, per partecipare al Concorso per i Videogiochi League of Legends e Rocket League è necessario essere titolari di un account personale valido e registrato sulle rispettive piattaforme online.

Tali soggetti (di seguito anche "Destinatari") per partecipare al Concorso dovranno iscriversi, con le modalità di seguito indicate, e recarsi nelle date e negli orari indicati presso lo stand della Promotrice ubicato in Piazza della Caserma a Lucca in occasione dell'Evento per prendere parte alle gare di abilità.

Non possono partecipare al concorso: i minori di anni 14, i minori di anni 18 senza il consenso dei soggetti esercenti la responsabilità genitoriale, i dipendenti della Società Promotrice e dei Delegati, i consulenti o collaboratori liberi professionisti delle stesse, e tutti coloro i quali che a qualsiasi titolo hanno contribuito alla realizzazione del Concorso.

Ogni Partecipante potrà partecipare e registrarsi al Concorso una sola volta ed avrà diritto all'assegnazione di un solo premio. Nel caso in cui lo stesso si sia iscritti al Concorso attraverso diversi indirizzi e-mail o nomi fittizi verrà escluso dal Concorso e nessun premio gli verrà assegnato.

## **7. MECCANICA DEL CONCORSO**

Tutti coloro che si recheranno presso lo Stand della Promotrice avranno la possibilità di partecipare alle gare dei Videogiochi, suddivisi ciascuno in una determinata giornata, con la meccanica di seguito indicata. La partecipazione al concorso è facoltativa e gratuita.

La meccanica del Concorso è la seguente:

**1) ISCRIZIONE:** potranno partecipare al Concorso tutti coloro che a partire dal 02/11/2023 si siano iscritti tramite il Sito web ufficiale del Concorso, [mediaworld-lucca.akesports.it](http://mediaworld-lucca.akesports.it), o direttamente presso lo Stand della Promotrice, fornendo le informazioni richieste per partecipare al Concorso e dichiarando di essere in possesso dei requisiti indicati nel punto 6) che precede.

In fase di iscrizione il Partecipante è tenuto a fornire correttamente i propri dati personali per le finalità previste dal presente Regolamento e potrà essergli richiesto di esibire un documento valido per verificarne l'identità. Non è consentito, pertanto, inserire nome e cognome fittizi e/o pseudonimi. Fermo restando quanto disposto negli articoli precedenti, tali dati verranno

verificati dalle Promotrice nella fase di assegnazione dei premi e/o quando lo riterranno opportuno per controllare il regolare svolgimento del Concorso.

Le iscrizioni saranno vincolate alle date di svolgimento delle gare di ciascun Videogioco. A titolo esemplificativo, il giorno 4 novembre sarà possibile iscriversi soltanto per partecipare alle gare del Videogioco previste per quello stesso giorno, essendosi disputate nei giorni precedenti le gare con gli altri Videogiochi.

**2) ORGANIZZAZIONE DELLE GARE:** lo svolgimento del Concorso si suddivide in due fasi, Qualificazioni alle finali e Gara Finale, per ciascun Videogioco.

Per ciascun Videogioco entrambe le fasi si svolgeranno nella stessa giornata presso lo Stand della Promotrice.

Le gare saranno così ripartite tra le giornate del Concorso:

1. Rocket League: 02/11/2023
2. League of Legends: 03/11/2023
3. Assetto Corsa Competizione: 04/11/2023

La calendarizzazione dei Videogiochi e/o delle singole fasi potrebbero subire delle modifiche, anche in base al numero dei Partecipanti e alla capienza dello Stand: ogni eventuale modifica sarà comunicata tempestivamente dagli organizzatori, così come gli orari esatti di svolgimento delle gare.

**3) PARTECIPAZIONE:** per poter partecipare alle gare di abilità, i soggetti che si sono iscritti al Concorso con le modalità sopra indicate si dovranno recare fisicamente presso lo Stand della Promotrice, dove si svolgeranno le competizioni. Per partecipare al Concorso saranno utilizzati i dispositivi e le strumentazioni elettroniche presenti presso lo Stand, messi a disposizione e previamente configurati dalla Promotrice nel rispetto delle condizioni previste dal presente Regolamento.

**4) OGGETTO DEL CONCORSO:** i Partecipanti saranno chiamati a mostrare la propria abilità nei videogiochi oggetto del Concorso. I software di ciascun Videogioco misurano le prestazioni dei Partecipanti e la relativa abilità di gioco; risulteranno vincitori del Concorso i Partecipanti che, per ciascun Videogioco, supereranno le prestazioni di tutti gli altri Partecipanti realizzando i migliori punteggi ed eliminando gli avversari.

**5) REGOLE GENERALI PER LO SVOLGIMENTO DELLE FASI DEL CONCORSO:**

- a) i Partecipanti devono utilizzare sempre le applicazioni e le strumentazioni di gioco fornite dalla Promotrice; qualsiasi prestazione o risultato registrato senza l'ausilio delle applicazioni indicate dalla Promotrice non sarà considerato valido ai fini del Concorso;
- b) le regole di gioco e le regole di assegnazione dei punteggi sono rese disponibili della Promotrice fin dalla fase di iscrizione al Concorso tramite la pubblicazione dei Codici di Condotta e dei Regolamenti di gioco specifici per ciascun Videogioco;
- c) la Classifica delle sessioni di qualificazione alla finale di ciascun Videogioco sarà visibile anche sul canale Discord e sul Sito;
- d) in particolare, la Promotrice si riserva la facoltà di escludere un Partecipante dal Concorso, qualora un Partecipante:
  - non rispetti le regole di gioco e di condotta del rispettivo Videogioco;
  - si comporti in maniera scorretta, fraudolenta o impropria nelle sessioni di gioco;

- utilizzi la chat di gioco in modo improprio;
  - sia sorpreso ad avvantaggiarsi illecitamente tramite l'utilizzo di eventuali bug o glitch del gioco;
- e) per maggiori indicazioni sulle condizioni e sulle modalità di utilizzo dei software di gioco si rinvia ai rispettivi termini d'uso, disponibili su ciascuna piattaforma;
- f) durante lo svolgimento del Concorso i Partecipanti dovranno attenersi alle regole dei rispettivi Videogiochi e mantenere un comportamento improntato allo spirito sportivo e al rispetto di tutti gli altri Partecipanti. I Partecipanti dovranno inoltre riconoscere e rispettare l'autorità della Promotrice e di ogni eventuale soggetto dalla stessa preposto e di conseguenza attenersi alle decisioni e alle indicazioni degli stessi;
- g) tutti i Partecipanti sono tenuti a rispettare le seguenti regole di condotta:
- Comportamenti discriminatori e incitamento all'odio: i Partecipanti accettano di non porre in essere comportamenti discriminatori e/o di non utilizzare un linguaggio osceno, volgare, diffamatorio o in qualsiasi modo discutibile nei confronti degli organizzatori, dello staff coinvolto, degli altri Partecipanti. Questa regola è da considerarsi valida su qualsiasi piattaforma online o offline;
  - Violenza e persecuzione: qualsiasi tipologia di violenza e/o persecuzione verso tutti i soggetti coinvolti è rigorosamente proibita;
  - Linguaggio discriminatorio: qualsiasi tipo di parola, frase o gesto discriminatorio che offenda la dignità o l'integrità di una persona, un gruppo di persone, una squadra, un marchio, uno sponsor, un paese, attraverso parole o azioni sprezzanti o discriminatorie a causa della razza, il colore della pelle, l'origine etnica, nazionale o sociale, il sesso, la lingua, la religione, l'opinione politica o qualsiasi altra opinione, condizione finanziaria, nascita o qualsiasi altra condizione, orientamento sessuale o qualsiasi altro motivo, sono severamente vietati;
  - Trolling: pubblicare messaggi provocatori, estranei o fuori tema in una community online, come un forum, una chat room, un blog o qualsiasi social media, con l'intento primario di provocare i lettori in una risposta emotiva o di interrompere in altro modo la normale discussione sull'argomento, è severamente vietato;
  - è fatto divieto ai Partecipanti di offrire, o accettare, regali o ricompense a/o da nessuno per servizi promessi relativi all'evento;
  - è fatto divieto di scommettere o giocare d'azzardo ai Partecipanti e a chiunque sia collegato a qualsiasi Partecipante; in nessun caso un Partecipante o una persona ad esso correlata può beneficiare direttamente o indirettamente di scommesse o giochi d'azzardo;
- h) i Partecipanti che pubblicano contenuti diffamatori, negativi, distruttivi e/o dannosi, su qualsiasi piattaforma online e offline, social network o social media, riguardanti la Promotrice, i Delegati, gli organizzatori, i giochi e i loro partner in generale e/o qualsiasi altro Partecipanti, inclusi ma non limitati a immagini e video di errori di gioco, potranno essere squalificati dal Concorso.

## **8. FASI DEL CONCORSO**

### **8.1 GARE DI QUALIFICAZIONE ALLE FINALI**

Le fasi di qualificazione si svolgeranno con le seguenti modalità:

- a) la sessione di qualificazione alle finali è aperta a tutti i Partecipanti in possesso dei requisiti di partecipazione al Concorso che si iscrivono con le modalità e nelle date sopra indicate e che si

presentano fisicamente presso lo Stand, nei giorni sopra riportati. Gli orari di svolgimento delle singole fasi del Concorso saranno indicati dalla Promotrice al momento dell'iscrizione;

- b) la fase si svolgerà interamente in presenza presso lo Stand della Promotrice all'interno dell'evento Lucca Comics&Games 2023;
- c) il numero di partecipanti per ogni competizione potrà variare in base alle tempistiche di gioco e di iscrizione;
- d) le fasi di Qualificazione alle finali si svolgeranno con le seguenti modalità, utilizzando i simulatori, i PC e le postazioni fornite dalla Promotrice all'interno dello Stand:

1. **Rocket League:**

Le partite di Qualificazione saranno disputate al "meglio delle 1" (Best of 1)

I Partecipanti giocheranno in team da due persone ciascuno e si sfideranno in scontri 2vs2 eliminazione diretta

Mappa: Casuale

Modalità di gioco: ca-rl-cio

Difficoltà Bot: Nessun Bot

Tempo di gioco: 5 minuti

I punteggi saranno assegnati automaticamente dal Software del Videogioco

Si qualificano alla Gara Finale i migliori 4 team uscenti da questa fase.

I giocatori devono presentarsi 15 minuti prima della chiusura delle iscrizioni e prima dell'inizio dei rispettivi round

2. **Assetto Corsa Competizione:**

La sessione di qualificazione si svolgerà attraverso la modalità hotlap.

Si qualificano alla Gara Finale i migliori 6 partecipanti che avranno registrato i migliori tempi con la macchina e sul tracciato di seguito elencati da questa fase.

Vettura: Lamborghini Huracán Super Trofeo EVO2

Tracciato: Valencia

Meteo: clear

3. **League of Legends:**

Le partite di Qualificazione saranno disputate al "meglio delle 1" (Best of 1)

I Partecipanti si scontreranno 1vs1 nella mappa Abisso Ululante;

Ogni round della Gara avrà una durata massima di 15 minuti;

Sono ammessi tutti i campioni e tutte le *summoner spell* (abilità dei campioni);

Ad ogni Partecipante sono concessi 3 ban;

La funzione pausa (/ pause) in game sarà abilitata; tuttavia, ogni Partecipante avrà a sua disposizione 2 minuti massimo;

La vittoria nel rispettivo match sarà assegnata se verrà raggiunto per primi uno dei seguenti obiettivi nei limiti del tempo regolamentare:

✓ Ha totalizzato prima 100 CS (Creep Score);

✓ FIRST KILL in 1v1;

- ✓ Ha distrutto la prima torre nemica.

Se al termine dei 15 minuti di gioco non vengono soddisfatti i requisiti per la vittoria, sarà dichiarato vincitore il Partecipante che nel suo match avrà realizzato il maggior numero di CS (Creep Score)

Accederanno alla fase finale i migliori 4 Partecipanti di questa fase.

- e) in caso di rinunce, esclusioni e/o altre problematiche che determinino l'impossibilità per un Partecipante qualificato di partecipare alle Gare Finali, la Promotrice si riserva la facoltà di effettuare dei ripescaggi dalle Classifiche ufficiali delle sessioni di qualificazione di ciascun Videogioco, procedendo in ordine di qualificazione nella rispettiva Classifica.

## **8.2 GARE FINALI**

Accedono alle Gare Finali (semifinali e finali) di ciascun Videogioco i Partecipanti che si sono qualificati ai sensi dell'art. 8.1 nella rispettiva categoria. Per ciascun Videogioco risulteranno Vincitori i primi tre Partecipanti classificati per LOL e ACC e i primi tre team per Rocket League e i premi saranno assegnati in base ai punteggi ottenuti (1° Classificato, 2° Classificato, 3° Classificato).

Le Gare Finali si svolgeranno con le seguenti modalità:

### **1. Rocket League:**

Le partite della Finale saranno disputate al "meglio delle 3" (Best of 3)

Team: 2vs2

La Gara Finale sarà disputata tra i migliori 4 Partecipanti della fase precedente

Mappa: Casuale

Modalità di gioco: ca-rl-cio

Difficoltà Bot: Nessun Bot

Tempo di gioco: 5 minuti

Risulteranno Vincitori del 1° premio i due Partecipanti del team che nella Gara finale avrà vinto per primo due partite compresa la finale 1°/2° posto; risulteranno Vincitori del 2° premio i due Partecipanti che accederanno alla finale 1°/2° senza vincerla;

Risulteranno Vincitori del 3° premio i due Partecipanti del team che perderanno la semifinale ma vinceranno la finale 3°/4° posto contro il secondo team sconfitto anch'esso in semifinale.

### **2. Assetto Corsa Competizione:**

i piloti totalizzeranno punti in base al posizionamento ottenuto

Gara 1

Prove libere: 15 minuti

Qualificazione: 10 minuti

Gara: 30 minuti di gara

Partenza lanciata

Tracciato: Valencia

Vettura: Lamborghini Huracán Super Trofeo EVO2

Meteo: clear

## Gara 2

Prove libere: 15 minuti

Qualificazione: 10 minuti

Gara: 30 minuti di gara

Partenza lanciata

Tracciato: Imola

Vettura: Lamborghini Huracán Super Trofeo EVO2

Meteo: clear

### □ punteggi GARA:

Primo classificato: 16 punti;

Secondo classificato: 12 punti;

Terzo classificato: 10 punti;

Quarto classificato: 8 punti;

Quinto classificato: 6 punti;

Sesto classificato: 5 punti;

Settimo classificato: 4 punti;

Ottavo classificato: 3 punti;

Nono classificato: 2 punti;

Decimo classificato: 1 punto.

+1 punto per pole position gara 1

+1 punto per pole position gara 2

- Risulteranno Vincitori i primi tre Partecipanti che al termine della Gara avranno totalizzato più punti (si sommano delle due gare).
- In caso di parità di punti al termine della classifica, il criterio che verrà utilizzato per determinare quale pilota è più alto in classifica è il seguente:
  - somma dei tempi delle due qualifiche, avrà la precedenza il pilota con la somma più bassa;
  - nel caso in cui anche la somma dei tempi delle qualifiche coincida, verrà preso in considerazione il miglior tempo della qualifica 1.

### 3. League of Legends:

Le partite della Finale saranno disputate al “meglio delle 3” (Best of 3)

I Partecipanti si scontreranno in sfide 1vs1 nella mappa Abisso Ululante;

Ogni round della Gara avrà una durata massima di 15 minuti;

Sono ammessi tutti i campioni e tutte le summoner spell (abilità dei campioni);

Ad ogni Partecipante sono concessi 3 ban;

La funzione pausa (/ pause) in game sarà abilitata; tuttavia, ogni Partecipante avrà a sua disposizione 2 minuti massimo;

Risulterà Vincitore il Partecipante che nei limiti del tempo regolamentare, avrà raggiunto per primo almeno uno dei seguenti obiettivi:

- ✓ Ha totalizzato prima 100 CS (Creep Score);
- ✓ FIRST KILL in 1v1;
- ✓ Ha distrutto la prima torre nemica;

e lo sfidante risulterà Vincitore del 2° premio.

Se al termine dei 15 minuti di gioco a disposizione, nessun Partecipante ha raggiunto i risultati sopra indicati, risulterà Vincitore il Partecipante che avrà realizzato il maggior numero di CS (Creep Score).

Risulterà Vincitori del 1° premio il Partecipante del team che nella Gara finale avrà vinto per primo due partite compresa la finale 1°/2° posto; risulterà Vincitore del 2° premio il Partecipante che accede alla finale 1°/2° senza vincerla;

Risulterà Vincitore del 3° premio il Partecipante che perderà la semifinale ma vincerà la finale 3°/4° posto contro il secondo team sconfitto anch'esso in semifinale.

## 9. TIPOLOGIA DEI PREMI IN PALIO E MONTEPREMI

Per ciascun Videogioco saranno premiati i Partecipanti classificatisi nelle prime 3 posizioni.

Per i Videogiochi "Assetto Corsa Competizione" e "League of Legend" sono posti in palio tre premi ciascuno e risulteranno Vincitori i primi tre Partecipanti classificati.

Per il Videogioco "Rocket League" sono posti in palio sei premi e risulteranno Vincitori i primi tre team classificati, composti da due Partecipanti ciascuno.

Pertanto, sono posti in palio n. 12 premi complessivi per i Vincitori del Concorso di abilità, così ripartiti:

- **1° premio per i Videogiochi "Assetto Corsa Competizione" e "League of Legend"** (per un totale di **n. 2 vincitori**): n. 1 **Gift card MediaWorld** del valore indicativo di **€ 1200=** (milleduecento/00), per ciascuno;
- **2° premio per i Videogiochi "Assetto Corsa Competizione" e "League of Legend"** (per un totale di **n. 2 vincitori**): **Gift card MediaWorld** del valore indicativo di **€ 800,00=** (ottocento/00), per ciascuno;
- **3° premio per i Videogiochi "Assetto Corsa Competizione" e "League of Legend"** (per un totale di **n. 2 vincitori**): **Gift card MediaWorld** del valore indicativo di **€ 400,00=** (quattrocento/00), per ciascuno;
- **1° premio per il Videogioco "Rocket League"** (per un totale di **n. 2 vincitori**): n. 1 **Gift card MediaWorld** del valore indicativo di **€ 600,00=** (seicento/00), per ciascuno;
- **2° premio per il Videogioco "Rocket League"** (per un totale di **n. 2 vincitori**): **Gift card MediaWorld** del valore indicativo di **€ 400,00=** (quattrocento/00), per ciascuno;
- **3° premio per il Videogioco "Rocket League"** (per un totale di **n. 2 vincitori**): **Gift card MediaWorld** del valore indicativo di **€ 200,00=** (duecento/00), per ciascuno;

## SORTEGGIO FINALE



Inoltre, il **sorteggio finale** (tra tutti i partecipanti non vincenti) avrà ad oggetto **n. 5 Gift card MediaWorld** del valore indicativo ciascuna pari a **€ 20,00=** (venti/00)

.\*.\*..

Il **valore complessivo del montepremi così individuato è pari all'importo indicativo di € 7.300,00=** (settemila trecento/00); si precisa che il montepremi è composto unicamente da voucher acquisto a cui non è applicabile l'IVA; ciascun premio non è sostituibile e non è convertibile né in danaro né in beni o servizi diversi anche se di minor valore.

## **10. CAUZIONE**

La cauzione, pari al 100% dell'ammontare dei premi posti in palio, di cui all'art. 7 del D.P.R. 430/2001, è stata prestata da Ak Informatica TECH S.r.l., in qualità di soggetto delegato, a favore del Ministero delle Imprese e del Made in Italy, mediante bonifico bancario effettuato in favore di Banca d'Italia, Tesoreria dello Stato, in data 10/10/23, nel rispetto di quanto disposto dalla Circolare della Ragioneria Generale dello Stato n. 27 del 06.11.2018: codice identificativo dell'amministrazione cauzionata: V2KGIZ – Codice CRO/TRN: 1101232830247047, filiale destinataria Tesoreria Provinciale di Milano, di importo pari ad € 7.300,00= (settemila trecento/00).

## **11. INDIVIDUAZIONE DEI VINCITORI ED ASSEGNAZIONE DEI PREMI**

### **11.1 Individuazione dei Vincitori**

- a) Entro quindici giorni dallo svolgimento dell'ultima delle Gare Finali del Concorso, alla presenza di un funzionario della Camera di Commercio e/o di un Notaio, verranno verificati gli elenchi informatici contenenti le classifiche provvisorie di ciascun Videogioco redatte secondo i criteri sopra espressi;
- b) la Promotrice, anche tramite appositi incaricati, effettuerà le verifiche tecniche delle Gare Finali per valutare l'attribuzione di eventuali penalità e/o di ipotesi di esclusione di Partecipanti, per poter elaborare le classifiche definitive;
- c) sempre entro quindici giorni dallo svolgimento dell'ultima Gara del Concorso, alla presenza di un funzionario della Camera di Commercio e/o di un Notaio, previo controllo delle eventuali penalità applicate, verranno ufficializzate le classifiche definitive;
- d) previa verifica del rispetto dei requisiti previsti dal presente Regolamento, verranno individuati e dichiarati Vincitori i primi tre Partecipanti classificati per i Videogiochi "Assetto Corsa Competizione" e "League of Legend", e i Partecipanti dei primi 3 Team (6 Partecipanti) classificati nel Videogioco Rocket League (per un totale complessivo di 12 Vincitori); agli stessi sarà riconosciuto il diritto a ricevere i premi in palio, come indicati nell'art. 9) e sarà redatto apposito verbale da parte del funzionario della Camera di Commercio e/o del Notaio ivi presenti;
- e) entro quindici giorni dalla redazione del verbale di individuazione dei Vincitori, agli stessi saranno assegnati, mediante sottoscrizione di apposito verbale di accettazione, e consegnati i premi tramite comunicazione di posta elettronica (Gift Card dematerializzata), anche tramite i Delegati;
- f) sempre nella medesima giornata e sempre alla presenza di un funzionario della Camera di Commercio e/o di un Notaio, nella medesima occasione, tra tutti i Partecipanti non vincitori delle Gare:
  - verranno estratti i nominativi dei cinque vincitori ("vincitori estratti") dei premi indicati nell'art. 9;
  - verranno estratti i nominativi di ulteriori cinque Partecipanti, che verranno considerati quali riserve ("riserve estratte"), cui assegnare i premi in caso di rifiuto dei premi da parte dei vincitori

estratti, di non rispondenza dell'identità degli stessi in occasione della verifica della stessa, di violazione delle norme indicate nel presente Regolamento;

g) l'assegnazione dei premi è in ogni caso subordinata all'adempimento da parte di ciascun Partecipante a quanto previsto nei successivi paragrafi e al positivo esito delle verifiche effettuate da parte della Promotrice. Diversamente, tali premi verranno assegnati in ossequio dei criteri ivi indicati, ovvero devoluti alla ONLUS di seguito individuata.

#### **11.2 Assegnazione dei premi ai vincitori estratti**

- a) Entro quindici giorni dall'estrazione dei Vincitori estratti, la Promotrice, anche tramite i Delegati, contatterà i Vincitori estratti, via e-mail, ai recapiti indicati in fase di iscrizione al Concorso, informandoli di essere vincitori dei premi. Attraverso la comunicazione via e-mail, la Promotrice, tramite i soggetti Delegati, invierà ai vincitori il documento, da compilare e sottoscrivere a cura degli stessi, contenente la dichiarazione di accettazione del premio;
- b) il vincitore estratto dovrà indicare altresì l'indirizzo di posta elettronica a cui ricevere il premio. Il premio verrà spedito tramite e-mail, per cui si invitano sin da ora i Partecipanti ad indicare correttamente i relativi indirizzi sopra indicato;
- c) la Promotrice chiederà ai vincitori di inviare il predetto documento entro 10 giorni dalla ricezione della relativa notifica, a pena di decadenza. Tale documento dovrà essere trasmesso via e-mail all'indirizzo indicato dalla Promotrice, seguendo le istruzioni fornite;
- d) entro quindici giorni dalla ricezione della comunicazione di accettazione da parte del vincitore, la Promotrice verificherà la documentazione ricevuta dai vincitori e l'identità degli stessi;
- e) in caso di esito positivo della verifica e in assenza di violazioni delle norme contenute all'interno del presente Regolamento che ne possano determinare l'esclusione, la Promotrice confermerà ai vincitori, con le medesime modalità il diritto all'assegnazione del premio;
- f) in caso di esito negativo della verifica, e/o in presenza di violazione delle norme contenute nel presente Regolamento, e/o in caso di mancato e/o incompleto invio della comunicazione da parte del vincitore nei termini previsti e/o in caso di rifiuto del premio, il Vincitore verrà escluso dal Concorso e perderà il diritto all'assegnazione definitiva del premio;
- g) in ogni caso di esclusione di un Vincitore estratto e/o in caso di mancato riscontro da parte di un Vincitore entro il termine indicato al punto (c) che precede, la Promotrice attingerà dalla lista delle riserve, seguendo l'ordine di estrazione delle riserve estratte, ed effettuerà dunque verso le stesse le comunicazioni e le verifiche previste dal presente articolo per i Vincitori, secondo le medesime tempistiche, fino ad assegnazione di tutti i premi in palio;
- h) l'attività descritta nei punti precedenti proseguirà fino all'assegnazione di tutti i premi e comunque non oltre 15/04/2024. Qualora, una volta esauriti tutti nominativi di riserva, risultino ancora dei premi non assegnati, per esclusione o mancato riscontro da parte dei Vincitori e delle riserve estratte, tali premi verranno devoluti alla ONLUS designata nel successivo art. 22;
- i) una volta effettuate le attività sopra descritte, tra cui l'esito positivo delle verifiche suindicate, entro il 30/04/2024 i premi verranno inviati ai vincitori all'indirizzo da loro indicato, ovvero alla ONLUS designata.

#### **12. REDAZIONE DEL VERBALE DI CHIUSURA DEL CONCORSO**

Una volta esauritesi le attività descritte nell'articolo 11) che precede, in presenza di un funzionario della Camera di Commercio e/o di un Notaio, verrà redatto il verbale di chiusura del Concorso, che sarà poi trasmesso al Ministero delle Imprese e del Made in Italy per le verifiche di legge.

### **13. ATTIVITÀ FRAUDOLENTA E VERIFICHE DA PARTE DELLA PROMOTRICE**

In qualsiasi momento durante lo svolgimento del Concorso, la Promotrice ha il diritto di escludere i Partecipanti in caso di:

- alterazione dei risultati, dei tempi e dei file video relativi alle sessioni online;
- sfruttare i glitch del gioco: utilizzare intenzionalmente qualsiasi bug nel gioco per ottenere un vantaggio;
- furto d'identità (compreso giocare con l'account Steam di un altro Partecipante), da intendersi come giocare con l'account di un altro conducente o sollecitare, indurre, incoraggiare o dirigere qualcun altro a giocare con l'account di un altro Partecipante;
- Collusione: qualsiasi accordo tra due (2) o più Partecipanti e / o altre persone per influenzare qualsiasi competizione o gara e / o avversari;
- qualsiasi altro comportamento ritenuto dalla Promotrice come barare o ottenere un vantaggio sleale in qualsiasi modo.

I Partecipanti devono informare la Promotrice o i soggetti dalla stessa incaricati qualora abbiano conoscenza di eventuali exploit sleali o violazioni del presente Regolamento.

La Promotrice, anche tramite terze parti dalla stessa incaricate, si riserva il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni e nel rispetto della normativa vigente, per inibire o limitare azioni finalizzate ad effettuare accessi abusivi ai propri sistemi informatici, ad aggirare i sistemi e/o i software dei Videogiochi o comunque a porre in essere tentativi fraudolenti.

La Promotrice si riserva il diritto di effettuare le necessarie verifiche per accertare la regolarità della partecipazione, ivi inclusa, a titolo esemplificativo, la correttezza dei dati indicati dal Partecipante.

### **14. GRATUITÀ DELLA PARTECIPAZIONE AL CONCORSO E NON RIMBORSABILITÀ DEI PREMI ASSEGNATI**

La partecipazione al concorso è gratuita.

In caso di assegnazione del premio, il Vincitore non potrà in nessun caso ottenere il rimborso dello stesso, né la sostituzione del premio con premio di uguale o differente valore.

Restano in ogni caso a carico di ciascun Partecipante le spese di vitto, alloggio e trasporto che si renderanno eventualmente necessarie per partecipare alle qualificazioni e alle Gare Finali.

### **15. MODALITÀ DI CONSEGNA DEI PREMI E OBBLIGO DI VERIFICA DEL CORRETTO FUNZIONAMENTO DELLA CASELLA EMAIL DA PARTE DEL PARTECIPANTE**

I premi saranno consegnati in ossequio a quanto prescritto nel presente Regolamento, eventualmente mediante invio degli stessi all'indirizzo di spedizione comunicato all'atto dell'iscrizione al Concorso ovvero nelle fasi successive.

Tenuto conto che le comunicazioni relative al presente Regolamento avverranno via e-mail, il Partecipante sarà tenuto a controllare il corretto funzionamento dell'indirizzo e-mail fornito in sede di iscrizione.

In questo senso, la Società Promotrice e/o i Soggetti Delegati non assumono alcuna responsabilità in caso di malfunzionamento della casella e-mail del Partecipante, nonché qualora, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- 1) la casella e-mail risulti piena;
- 2) l'e-mail indicata in fase di iscrizione dal Partecipante risulti errata o incompleta;

3) non vi fosse risposta dall'host collegato all'indirizzo e-mail del vincitore utilizzato dopo l'invio dell'e-mail di notifica della vincita;

4) l'e-mail risulti disabilitata e/o irraggiungibile in qualsiasi momento durante il periodo di Concorso (a titolo esemplificativo e non esaustivo: casella e-mail inattiva in fase di iscrizione, disattivata o scaduta in fase successiva all'iscrizione e/o in fase di assegnazione del premio, ecc.);

5) l'e-mail indicata in fase di iscrizione risulti inserita in una blacklist;

6) l'indirizzo e-mail del Concorso e le relative e-mail vengano inserite all'interno della casella di spam del Partecipante. In questo senso si raccomanda allo stesso di consultare anche la predetta sezione della casella e-mail comunicata in fase di iscrizione.

Si ricorda che in caso di mancato rispetto degli oneri e dei termini posti a carico del Partecipante in sede di iscrizione al Concorso, nonché nell'ambito della procedura di assegnazione del premio, lo stesso verrà escluso e perderà il diritto a ricevere il premio, che verrà riassegnato alle riserve precedentemente individuate dalla Promotrice.

#### **16. NON CUMULABILITÀ DEI PREMI ED ESCLUSIONE DEL PARTECIPANTE IN CASO DI DOPPIA ISCRIZIONE**

Ciascun Partecipante potrà prendere parte al presente Concorso una sola volta e con un solo account di gioco allo stesso riconducibile. Un Partecipante potrà iscriversi al Concorso anche per più di un Videogioco, ma in ogni caso ciascun Partecipante potrà vincere un solo premio. Qualora un Partecipante dovesse risultare vincitore di più premi per Gare di diversi Videogiochi, gli sarà assegnato il premio di maggior valore e gli ulteriori premi eventualmente ad esso spettanti saranno riassegnati in base al posizionamento nelle Classifiche ufficiali, come previsto dal presente Regolamento.

La Promotrice si riserva in ogni momento di verificare i riferimenti identificativi inseriti dal Partecipante, nonché il diritto eseguire tutte le attività necessarie a verificare il possesso dei requisiti per partecipare al presente Concorso e conseguentemente si riserva il diritto di escludere i soggetti che ne siano sprovvisti.

Qualora, all'esito delle verifiche, il Partecipante risulti iscritto attraverso plurimi indirizzi, lo stesso verrà escluso dal Concorso ed il premio eventualmente vinto verrà assegnato, ai soggetti presenti nella lista delle riserve, ovvero alla ONLUS all'uopo designata.

#### **17. PUBBLICITÀ**

La pubblicità del concorso verrà effettuata mediante:

- pubblicazione sui siti web [mediaworld.it](http://mediaworld.it) e [mediaworld-lucca.akesports.it](http://mediaworld-lucca.akesports.it);
- social network;
- presso lo Stand durante l'Evento.

I messaggi pubblicitari saranno conformi a quanto dichiarato nel presente Regolamento.

#### **18. RINUNCIA ALLA RIVALSA**

La Promotrice dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte ex art. 30 D.P.R. 600/73 a favore dei Vincitori.

#### **19. TERRITORIO E DATABASE DEI PARTECIPANTI**

Al Concorso si applica la normativa italiana del DPR n. 430/2001 in tema di manifestazioni a premio.

La Promotrice dichiara che il sistema di gestione, così come il database di raccolta dei dati dei Partecipanti, sono ospitati su server allocati in territorio italiano.

In particolare, i dati relativi a tutti i Partecipanti e ai vincitori sono raccolti e conservati in server ubicati sul territorio italiano di proprietà della società Aruba S.p.A., P.IVA: 01573850516.

## **20. SOFTWARE DI ESTRAZIONE**

Per l'estrazione dei vincitori tra l'elenco dei Partecipanti, tra quelli non risultati vincitori delle gare di abilità, verrà utilizzato il software certificato messo a disposizione dalla Regione Emilia-Romagna alla pagina <https://wwwservizi.regione.emilia-romagna.it/generatore/> . Tale software prevede, per generare la sequenza casuale, l'inserimento di un seme generatore consistente in un numero intero positivo qualsiasi: a tal fine, si indicherà come seme generatore il numero 23, corrispondente all'anno di svolgimento del Concorso.

La Promotrice dichiara inoltre di obbligarsi a fornire, qualora venga richiesto, al suddetto Ministero il relativo database.

## **21. SOFTWARE DEL CONCORSO DI ABILITÀ**

I Software di ciascun Videogioco raccoglieranno i dati relativi alle prestazioni dei Partecipanti, attribuendo i punti e le posizioni in classifica conseguiti, in ossequio a quanto disposto nel presente Regolamento.

Dei Software utilizzati per individuare i vincitori è stata prodotta apposita perizia informatica attestante che:

- 1) il funzionamento di ciascun software e la raccolta e la rielaborazione dati effettuata attraverso lo stesso viene effettuata in conformità alle disposizioni ed ai criteri previsti dal presente Regolamento;
- 2) i dati così raccolti tramite software non sono manomettibili o alterabili da parte di terzi, essendo quindi garantita la pubblica fede e la parità di trattamento dei Partecipanti.

## **22. ONLUS**

I premi non richiesti e/o non assegnati verranno devoluti in beneficenza alla FONDAZIONE NUOVO VILLAGGIO DEL FANCIULLO, in Via 56 Martiri n. 79, 48124 - Ravenna, P.Iva 01220050395, C.F. 92017960391.

I premi eventualmente devoluti avranno le caratteristiche di cui alla descrizione sopra indicata, ovvero - se tenuto conto delle esigenze della ONLUS medesima dovesse rendersi necessario - verranno devoluti premi aventi lo stesso valore.

Nel caso in cui la predetta ONLUS non accetti i premi non richiesti o non assegnati, il Promotore individuerà un'altra ONLUS cui devolvere i premi, anche tenendo conto della natura dei premi e degli scopi specificamente perseguiti dall'organizzazione.

## **23. LUOGO DI DEPOSITO DEL REGOLAMENTO**

Il presente Regolamento nella versione ufficiale e sottoscritta è conservato presso la sede legale dei Soggetti Delegati. Una copia integrale di tale Regolamento è disponibile sul sito web [mediaworld-lucca.akesports.it](http://mediaworld-lucca.akesports.it) e presso lo Stand della Promotrice presso l'evento Lucca Comics&Games in cui si svolgerà il Concorso a disposizione dei Partecipanti.

## **24. PRIVACY**

I dati personali verranno trattati dalla Società Promotrice, quali titolare del trattamento, nel rispetto del d.lgs. 196/03 (Codice in materia di protezione dei dati personali) e del Regolamento Europeo 2016/679 ("GDPR") e in conformità all'informativa sulla privacy resa disponibile sul Sito contestualmente alla richiesta di partecipazione al Concorso nonché in calce al form di registrazione da compilare presso lo Stand.

I dati personali saranno trattati esclusivamente dai soggetti all'uopo incaricati dal titolare e competenti per l'espletamento delle attività necessarie alla corretta gestione del Concorso.

In caso di mancata indicazione dei dati personali il cui conferimento sia obbligatorio per la corretta partecipazione degli interessati al Concorso, secondo quanto previsto dal Regolamento, non sarà possibile partecipare.

Il trattamento dei dati personali sarà effettuato con l'ausilio strumenti elettronici.

I soggetti cui si riferiscono i dati personali hanno il diritto in qualunque momento di ottenere dal titolare la conferma dell'esistenza o meno dei medesimi dati e di conoscere il contenuto e l'origine, verificarne l'esattezza o chiederne l'integrazione, l'aggiornamento, la rettificazione, la cancellazione, la trasformazione in forma anonima o il blocco dei dati trattati in violazione di legge, nonché di opporsi in ogni caso, per motivi legittimi, al loro trattamento e di proporre un reclamo all'Autorità Garante della protezione dei dati.

I dati dei vincitori potranno essere pubblicati sul Sito e trasmessi in forma di streaming, tramite il sito e/o i social network del titolare o di soggetti dalla stessa incaricati, senza che sia dovuta la corresponsione di alcun compenso in favore dei Partecipanti. Per la pubblicazione dei dati in caso di vincita dei premi e/o delle registrazioni video, audio e/o delle fotografie effettuate durante lo svolgimento delle fasi del Concorso, sarà presentata ai soggetti cui si riferiscono i dati personali un'apposita informativa sul trattamento dei dati e sarà richiesto loro un consenso, specifico e facoltativo.

I dati personali dei Partecipanti potranno essere utilizzati per inviare notizie ai Partecipanti e/o materiale informativo relativo al Concorso e al suo svolgimento, ivi compresa la fase di assegnazione e consegna dei premi. L'informativa completa si trova in calce al presente regolamento.

Le informazioni sul trattamento dei dati personali effettuato tramite il sito web sono disponibili alla pagina "Privacy policy" del Sito [mediaworld-lucca.akesports.it](http://mediaworld-lucca.akesports.it), a cui si fa espresso rinvio.

## **25. ESENZIONE DA RESPONSABILITÀ**

La Promotrice e/o i Soggetti Delegati declinano ogni responsabilità per eventuali problemi causati dalla configurazione del computer e/o degli apparati dei Partecipanti che potrebbero ripercuotersi sulle loro prestazioni durante la partecipazione al Concorso. Ad ogni buon conto, non potrà essere addebitata alla Promotrice e/o ai Soggetti Delegati alcuna responsabilità per eventuali interruzioni di collegamento alla stessa non imputabili e/o dovute a cause di forza maggiore.

Inoltre, la Promotrice e/o i Soggetti Delegati non assumono, in ogni caso, alcuna responsabilità nei confronti di un Partecipante qualora il medesimo indichi dati errati o incompleti (ad esempio, erronea indicazione dell'indirizzo e-mail o suo inserimento in una black list, ecc.), in ossequio a quanto indicato negli articoli precedenti.

\*.\*.\*

## INFORMATIVA PRIVACY

Media Market S.p.A. con socio unico, in qualità di titolare del trattamento, con sede in via Furlanelli 69, Verano Brianza (MB) tratterà i Suoi dati personali per permetterle di partecipare alla presente iniziativa “MediaWorld Esport Cup” (di seguito “Concorso”). Qualora dovesse vincere l'estrazione useremo i Suoi dati di contatto per avvisarla della vincita ed inviarle il relativo premio. La promotrice del Concorso si riserva il diritto di: effettuare le necessarie verifiche per accertare la regolarità della partecipazione, ivi inclusa, a titolo esemplificativo, la correttezza dei dati indicati dal partecipante; verificare i riferimenti identificativi inseriti dal partecipante, nonché il diritto eseguire tutte le attività necessarie a verificare il possesso dei requisiti per partecipare al Concorso e conseguentemente si riserva il diritto di escludere i soggetti che ne siano sprovvisti.

Tutti i dettagli relativi all'iniziativa sono disponibili all'interno dell'apposito Regolamento che trova sul sito [mediaworld-lucca.akesports.it](http://mediaworld-lucca.akesports.it). I Suoi dati personali potranno essere trattati anche da eventuali fornitori tecnologici e strumentali, opportunamente nominati Responsabili del trattamento.

La base giuridica è costituita da: esecuzione contratto (art. 6.1 b Reg. UE 2016/679 – cd GDPR), obbligo legale (6.1 c GDPR) e interesse legittimo del titolare a verificare la regolarità della partecipazione al concorso e a tutelare i propri diritti (6.1 f GDPR).

Il conferimento dei dati è facoltativo ma in difetto Lei non potrà partecipare al concorso.

I Suoi dati non saranno diffusi ma potranno essere comunicati a terzi per la corretta esecuzione dell'iniziativa e il corretto adempimento degli obblighi di legge ad essa correlati. In particolare, i Suoi dati potranno essere comunicati a consulenti, notai, società designate quali soggetti delegati ex art. 5 DPR 430/2001, Funzionari della Camera di Commercio, Ministero dello Sviluppo Economico.

I Suoi dati saranno conservati per il tempo strettamente necessario alla Sua partecipazione all'iniziativa più l'ulteriore eventuale periodo previsto dalla legge.

Per esercitare i diritti previsti dagli artt. 15 e seguenti del Regolamento UE 679/2016 tra i quali il diritto di conoscere, in ogni momento, quali sono i Suoi dati in nostro possesso e come essi vengono utilizzati, di farli aggiornare, integrare, rettificare o cancellare, chiederne il blocco ed opporsi in tutto o in parte al loro trattamento, Lei si potrà rivolgere a:

Mediamarket SpA con socio unico al seguente indirizzo e-mail [privacy@mediaworld.it](mailto:privacy@mediaworld.it)

Responsabile della Protezione dei dati di Mediamarket al seguente indirizzo e-mail [dpo@mediaworld.it](mailto:dpo@mediaworld.it). Qualora ravvisasse una violazione dei Suoi diritti può rivolgersi all'autorità di controllo competente ai sensi dell'art. 77 del GDPR, resta salva la possibilità di rivolgersi direttamente all'autorità giudiziaria.

