

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

1. SOCIETÀ PROMOTRICE E RECAPITI PER INFORMAZIONI INERENTI AL CONCORSO

MediaMarkt S.p.A. con Socio Unico (P.IVA 02180760965), con sede legale in Via Furlanelli 69, 20843, Verano Brianza (MB) – società soggetta all’attività di direzione e coordinamento di MediaMarkt Saturn Retail Group GmbH (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@akinformativa.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 2024, 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 30 Ottobre 2024 e si concluderà il giorno 02 Novembre 2024 in occasione dell’evento fieristico Lucca Comics & Games, che si terrà presso la città di Lucca dal 30/10/2024 al 03/11/2024 (di seguito anche Evento). Le iscrizioni apriranno il giorno 30 Ottobre 2024: sarà possibile iscriversi sia tramite il Sito web 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.

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 30/10/2024 si siano iscritti tramite il Sito web ufficiale del Concorso, 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.

La gara a tempo, come descritta nel punto 8.1 che segue, si svolgerà per tutti i giorni indicati (dal 30/10/2024 al 03/11/2024) fino alla chiusura dell'Evento, fatto salvo il previo raggiungimento del numero massimo di vincitori previsto.

Per il torneo, come descritto nel punto 8.2 che segue, le iscrizioni saranno vincolate alle date di svolgimento delle gare di ciascun Videogioco. A titolo esemplificativo, il giorno 2 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) **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.
- 3) **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.
- 4) **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 gare a tempo e delle sessioni di qualificazione alla finale di ciascun Videogioco sarà visibile sul Sito dedicato;
 - 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 A TEMPO

Il Concorso prevede una gara a tempo con il Videogioco Assetto Corsa Competizione, che si svolgerà interamente in presenza presso lo Stand della Promotrice dal 30/10/2024 fino alle ore 18.00 del 02/11/2024 o, qualora precedente, con l'individuazione del 50° vincitore.

La competizione 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, durante gli orari di apertura dello Stand.

La competizione si svolgerà attraverso la modalità hotlap.

Vinceranno il premio i primi 50 partecipanti che avranno registrato un tempo inferiore a 1:42:880 con la macchina e sul tracciato di seguito elencati.

Vettura: Maserati MC20 GT2

Tracciato: Imola

Meteo: clear

Timer hotlap: 5 minuti

8.2.1 TORNEO

Oltre alle Gare a tempo, si svolgerà un torneo suddiviso in fasi di Qualificazioni alle finali e Gara Finale con i Videogiochi Rocket League, Assetto Corsa Competizione e League of Legends.

Ciascuna giornata sarà interamente dedicata allo svolgimento delle prove di abilità di un singolo 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:

- League of Legends: 31/10/2024
- Rocket League: 01/11/2024
- Assetto Corsa Competizione: 02/11/2024

La calendarizzazione dei Videogiochi e/o delle singole fasi potrebbe 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.

8.2.2 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 2024;
- 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 10 partecipanti che avranno registrato i migliori tempi con la macchina e sul tracciato di seguito elencati da questa fase.

Vettura: Maserati MC20 GT2

Tracciato: Imola

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.

8.2.3 GARE FINALI

Accedono alle Gare Finali (semifinali e finali) di ciascun Videogioco i Partecipanti che si sono qualificati ai sensi dell'art. 8.2.1 nella rispettiva categoria. Per ciascun Videogioco risulteranno Vincitori i primi tre Partecipanti classificati per LOL e i primi sei Partecipanti per 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

Prove libere: 15 minuti

Qualificazione: 10 minuti

Gara: 20 minuti di gara

Partenza lanciata

Vettura: Maserati MC20 GT2

Tracciato: Imola

Meteo: clear

La griglia di partenza di gara 2 sarà determinata dai risultati di gara 1 e si applicherà il metodo a griglia invertita per i primi 6 classificati.

Gara 2

Gara: 20 minuti di gara

Partenza lanciata

Vettura: Maserati MC20 GT2

Tracciato: Imola

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 le gare a tempo saranno premiati i 50 (cinquanta) Partecipanti che per premi realizzeranno un tempo inferiore a 1:42:880.

Pertanto, sono posti in palio n. 50 premi complessivi per i Vincitori delle gare a tempo, che consisteranno in:

- **n. 50 zaini Adidas FIGC-TCL**, del valore indicativo ciascuno di **€ 30,00=** (trenta/00) IVA esclusa.

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 torneo, così ripartiti:

- **1° premio per i Videogiochi “Assetto Corsa Competizione” e “League of Legend”** (per un totale di **n. 2 vincitori**): **Gift Card MediaWorld** del valore indicativo totale 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;

Il numero di premi totale per il Concorso di Abilità è pari a n. 62 (sessantadue).

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 € 8.800,00= (ottomila ottocento/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 MediaMarket S.p.A., in qualità di soggetto promotore, a favore del Ministero delle Imprese e del Made in Italy, mediante fideiussione bancaria emessa da BPER Banca S.p.A., con sede in Modena (MO), Via San Carlo n. 8/20, appartenente al Gruppo Iva BPER Banca, P.IVA 03830780361, Codice ABI 5387.6, Iscritta all'Albo delle Banche al n. 4932, Aderente al Fondo Interbancario di Tutela dei Depositi e al Fondo Nazionale di Garanzia - Capogruppo del Gruppo bancario BPER Banca S.p.A. iscritto all'Albo dei Gruppi Bancari al n. 5387.6, n. 18256525 del 10/10/2024, importo € 8.800,00= (ottomila ottocento/00) con durata fino al 28/02/2026.

11. INDIVIDUAZIONE DEI VINCITORI ED ASSEGNAZIONE DEI PREMI

11.1 Individuazione dei Vincitori

- a) Al termine delle Gare Finali di ciascun Videogioco, alla presenza di un funzionario della Camera di Commercio e/o di un Notaio, presso lo Stand della Promotrice, 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 a tempo e 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 al termine delle Gare Finali di ciascun Videogioco, 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 cinquanta (50 Partecipanti) classificati delle gare a tempo con il Videogioco

“Aspetto Corsa Competizione” e i primi tre Partecipanti classificati per i Videogiochi “Aspetto 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) 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;

f) 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, 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 dovrà indicare altresì l’indirizzo e/o l’e-mail a cui ricevere il premio. A seconda della tipologia, il premio verrà spedito tramite corriere o tramite e-mail (Gift Card dematerializzata), per cui si invitano sin da ora i Partecipanti ad indicare correttamente i relativi indirizzi;
- 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 25/02/2025. 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 28/02/2025 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.);
- 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 e 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 24, 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 ONLUS AMACI - ASSOCIAZIONE GENITORI E AMICI CHIRURGIA PEDIATRICA GOZZADINI, in Via Giuseppe Massarenti n. 11 - 40138 Bologna (BO) – P.I. 92025280378.

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 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, 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) – società soggetta all'attività di direzione e coordinamento di MediaMarkt Saturn Retail Group GmbH, 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. 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.

Durante l'iniziativa potrebbero esserLe richiesti ulteriori dati (ad es. il luogo di residenza, il dispositivo di gioco utilizzato e il gioco preferito) che verranno trattati dal Titolare in modalità aggregata, al fine di analisi statistica. La base giuridica è costituita dal legittimo interesse del Titolare a svolgere una valutazione aggregata sulle preferenze dei partecipanti all'evento (6.1 f GDPR). Questi dati saranno trattati per il tempo strettamente necessario alle operazioni di aggregazione e, in ogni caso, non oltre 6 mesi dalla loro raccolta per le finalità indicate.

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

Responsabile della Protezione dei dati di Mediamarket al seguente indirizzo e-mail 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.

TERMINI E CONDIZIONI DI UTILIZZO GIFT CARD MEDIAWORLD

- La Gift Card MediaWorld è uno strumento di pagamento a scalare ed è utilizzabile per qualsiasi tipo di acquisto, compresi i prodotti in promozione e presenti in volantino.
- La Gift Card è utilizzabile esclusivamente sul sito mediaworld.it.
- La Gift Card MediaWorld è utilizzabile più volte fino a esaurimento del relativo importo.
- La Gift Card MediaWorld è cumulabile con altre Gift Card MediaWorld per un medesimo acquisto entro il limite di massimo di 20 Gift Card MediaWorld ed entro l'importo massimo totale di € 4.999,99.
- La Gift Card MediaWorld può essere utilizzata per un medesimo acquisto congiuntamente ad altri metodi di pagamento accettati qualora l'importo da pagare superi il credito residuo della Gift Card MediaWorld.
- La Gift Card MediaWorld è valida 12 mesi dalla data di attivazione salvo esaurimento del credito. Dopo la scadenza del periodo di validità non sarà più ammessa come forma di pagamento.
- La Gift Card è anonima e al portatore; custodiscila come se fosse denaro contante. MediaWorld non sarà responsabile in caso di furto, perdita o noncuranza nella custodia.
- In caso di furto, smarrimento o mancato utilizzo entro la data di scadenza, la Gift Card MediaWorld non sarà rimborsata né sostituita, nemmeno parzialmente.
- Non è ricaricabile, commerciabile né convertibile in denaro.
- Il credito da essa rappresentato non produce interessi.
- Il credito residuo e la data di scadenza sono visibili collegandoti al seguente link: <https://www.mediaworld.it/it/service/giftCard>.
- L'acquisto della Gift Card non concorre alla generazione dei punti validi per il MediaWorld Club.