

“Play&Pick”

REGOLAMENTO ART. 11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001, 430 MANIFESTAZIONE A PREMI MISTA

1. CHI PROMUOVE IL CONCORSO

Il soggetto promotore è **MUTTI S.p.A.**, con sede legale in Via Traversetolo 28, 43022 - Montechiarugolo (Parma) C.F. e P. IVA 02758310342

Il soggetto delegato è **SdM Srl** - via Ariberto 24 - 20123 Milano, C.F. e P. IVA 12079020157

2. DENOMINAZIONE DEL CONCORSO

“Play&Pick”

3. IN QUALE AREA SI PUO' PARTECIPARE

Territorio nazionale e della Repubblica di San Marino

4. QUANDO SI PUO' PARTECIPARE

Si può partecipare *dal giorno 5/09/2022 al giorno 30/09/2022*

5. CHI PUO' PARTECIPARE

La manifestazione è rivolta a cittadini residenti o domiciliati in Italia e San Marino, maggiorenni, in possesso di un dispositivo smartphone e che si saranno registrati alla web App gratuita di Mutti “Play&Pick”.

Sono esclusi dalla partecipazione i dipendenti della Società Promotrice e tutti i soggetti e le persone giuridiche che siano coinvolti nell'organizzazione e nella gestione del presente Concorso.

6. COM'È PUBBLICIZZATO IL CONCORSO

Il concorso sarà pubblicizzato tramite i canali digital della società promotrice e tramite la web App del brand Play&Pick.

La Società promotrice si riserva di adottare ulteriori forme di pubblicità, coerenti con il presente regolamento ed in linea con quanto previsto dal DPR 430/2011.

Il regolamento del concorso è visionabile sulla web App Play&Pick e sul sito www.mutti-parma.it.

7. COME PARTECIPARE

I soggetti interessati a partecipare al presente concorso, previa registrazione, dovranno preventivamente eseguire i seguenti passaggi:

- accedere alla web App Play&Pick;
- dichiarare di avere 18 anni compiuti;
- registrarsi al concorso comunicando i dati obbligatori richiesti (nickname e indirizzo e-mail);
- confermare di aver preso visione del presente regolamento e di accettarlo in ogni parte (obbligatoriamente anche ai sensi di legge);

- confermare di aver preso visione dell'informativa privacy e fornire il consenso al trattamento dei dati per le finalità concorsuali (finalità di trattamento obbligatoria);
- fornire, liberamente e fino alla eventuale revoca, il consenso al trattamento dei dati per finalità commerciali (finalità di trattamento con conferimento facoltativo dei dati personali).

Ultimata la procedura di registrazione, l'utente potrà partecipare al concorso.

Gli utenti, tramite l'utilizzo della web App dovranno prendersi cura di una piantina svolgendo azioni diverse, su vari livelli di gioco, che saranno proposte dal sistema e per le quali, se saranno portate a termine, l'utente acquisirà dei punti.

<p>Gioco #1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vengono generate "ondate" di oggetti. • Su ogni ondata saranno sempre presenti 4 oggetti "corretti" ed un numero causale di oggetti "sbagliati". • L'ondata successiva viene generata appena vengono "gettati" i 4 oggetti corretti dell'ondata corrente. • Ogni 15 secondi l'ondata corrente sarà eliminata automaticamente ed indipendentemente dal numero ed il tipo di oggetti presenti. Durante questa fase viene cambiato l'elemento chiave (carta, plastica, vetro. In questa successione); per poi essere generata una nuova ondata. • Ogni oggetto "corretto" buttato nel bidone aggiungerà un punteggio pari a: 5. • Il punteggio guadagnato da ogni oggetto, prima di essere aggiunto al punteggio della partita, va moltiplicato per un "moltiplicatore". • Il moltiplicatore, ad inizio partita, avrà valore: 1. • Per ogni oggetto corretto gettato nel bidone, il moltiplicatore verrà incrementato di 1. • Il valore massimo del moltiplicatore è: 5. • Gettare un oggetto "sbagliato" nel bidone riporterà immediatamente il moltiplicatore a: 1. • La partita termina quando vengono gettati 3 oggetti sbagliati. • La partita viene terminata allo scadere del tempo: 60 secondi.
<p>Gioco #2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I punti vengono guadagnati solo quando per nessuna "corsia" si sta sprecando acqua. • Si guadagnano 5 punti al secondo, moltiplicati per un moltiplicatore. • Ad inizio partita il moltiplicatore ha valore: 1. • Mentre si guadagnano punti, il moltiplicatore viene incrementato di: 0.1 al secondo. • Il valore massimo del moltiplicatore è: 5. • Quando si prova a spegnere un irrigatore su una corsia senza nuvole, il moltiplicatore viene dimezzato. • Il punteggio finale viene arrotondato per eccesso o per difetto a fronte di eliminare i valori decimali. • Per ogni singola corsia in cui si sta sprecando acqua (irrigatore acceso su una corsia in cui piove), viene aggiunto un valore pari a: 4 sulla barra dello spreco. • Una volta che lo spreco raggiunge il valore: 100, la partita termina.

Gioco #3	<ul style="list-style-type: none"> • I punti vengono guadagnati quando si "taglia" un'erbaccia. • Per ogni pianta corretta tagliata vengono assegnati 5 punti, moltiplicati per un moltiplicatore. • Per ogni pianta corretta tagliata, il moltiplicatore viene incrementato di 0.5. • Il valore massimo del moltiplicatore è: 5. • Ogni volta che viene tagliata una pianta di pomodoro, il moltiplicatore viene riportato ad 1. <ul style="list-style-type: none"> • Le piante vengono generate ad ondate. • Ad ogni ondata vengono generate sempre 3 erbacce e un numero casuale di piante di pomodoro. • L'intervallo di tempo iniziale tra un'ondata e l'altra è di: 4 secondi. • L'intervallo viene decrementato di: 0.015 secondi, ogni secondo. <ul style="list-style-type: none"> • Il punteggio finale viene arrotondato per eccesso o per difetto a fronte di eliminare i valori decimali. <ul style="list-style-type: none"> • La partita viene terminata allo scadere del tempo: 90 secondi. • La partita viene terminata se vengono tagliate 3 piantine di pomodoro.
Gioco #4	<ul style="list-style-type: none"> • I punti vengono guadagnati quando si "raccolge" un pomodoro maturo. • Alla raccolta di un pomodoro maturo, vengono assegnati 20 punti, moltiplicati per un moltiplicatore. • Il valore iniziale del moltiplicatore è: 1. • Ad ogni pomodoro maturo raccolto, il moltiplicatore viene incrementato di 1. • Il valore massimo del moltiplicatore è: 5. • Ogni volta che viene "raccolto" un pomodoro acerbo, il moltiplicatore viene riportato a: 1. <ul style="list-style-type: none"> • I "pomodori maturi" vengono sempre generati ogni due pomodori acerbi (Esempio: due acerbi, uno maturo, due acerbi, uno maturo...). • I pomodori vengono generati con un intervallo iniziale di: 2 secondi. • L'intervallo viene decrementato in maniera lineare per 180 secondi dall'inizio della partita. • Arrivati a 180 secondi di gioco, l'intervallo avrà valore: 0.55 secondi. <ul style="list-style-type: none"> • La partita termina quando vengono raccolti 3 pomodori acerbi.

Le partecipazioni degli utenti verranno automaticamente acquisite attraverso un applicativo software; il sistema provvederà quindi a memorizzare, in un'apposita lista digitale, i dati di tutti gli utenti che avranno partecipato al concorso in base alla procedura sopra indicata.

Ciascun utente sarà presente nel file solo una volta in abbinamento al punteggio acquisito.

Ogni utente, anche minore di 18 anni ma non inferiore ai 16 anni d'età, potrà partecipare al gioco sulla web app dedicata per il tramite di cookie tecnici e funzionali, senza che i dati vengano conservati oltre la singola sessione di gioco. Solo in caso di volontaria e successiva partecipazione al concorso vero e proprio sarà richiesto all'utente di attestare il possesso della maggiore età e l'accettazione del presente regolamento, nel rispetto delle finalità di trattamento di cui alla informativa resa e sempre disponibile ai partecipanti all'iniziativa.

8. VERBALIZZAZIONE E ASSEGNAZIONE DEI PREMI DEL CONCORSO

Entro il 10/10/2022 si procederà, alla presenza di un Notaio o del Responsabile della Tutela del Consumatore e della Fede Pubblica, a redigere il verbale di assegnazione dei premi.

Dal file contenente i dati di tutte le partecipazioni valide si procederà a certificare la classifica risultante: i primi n. 5 utenti che avranno ottenuto il punteggio più alto si aggiudicheranno il premio in palio di seguito indicato.

Gli utenti nelle successive 10 posizioni saranno considerati, nel rispettivo ordine, quali riserve.

In caso di parimerito si procederà alla determinazione delle posizioni in classifica con un'estrazione manuale e casuale tra gli utenti che avranno cumulato lo stesso punteggio. L'ordine di estrazione determinerà l'assegnazione di posizioni in classifica via via decrescenti.

9. PREMI IN PALIO

N.	PREMI	VALORE UNITARIO
5	<i>Partecipazione alla piantumazione di alberi con Mutti</i>	500 €

Specifiche relative al premio

L'esperienza "Partecipazione alla piantumazione di alberi con Mutti" comprende:

- *spese di viaggio e trasferimento alla location dell'evento*
- *esperienza di piantumazione insieme a referenti dell'azienda Mutti*
- *pranzo in location adiacente*

L'evento è previsto nel territorio del parmense nella seconda metà del mese di ottobre 2022 e si svolgerà compatibilmente e nel rispetto di tutte le misure anti-covid in vigore; il luogo e la data esatta saranno comunicati ai vincitori contestualmente alla notifica della vincita, comunque in tempo utile per l'organizzazione e la fruizione del premio.

La prenotazione della trasferta sarà a cura del Promotore che si riserva di decidere le modalità di spostamento più opportune in base alla città di residenza del vincitore, per una copertura massima totale di € 250,00.

Oppure

Il vincitore riceverà un rimborso di € 250,00 euro in buoni benzina (a prescindere dalla sua città di provenienza) ai fini della parziale copertura degli eventuali costi di trasferta per il raggiungimento del luogo dell'evento.

I vincitori, qualora accettino il premio, saranno coinvolti in riprese video e, in tale ipotesi, si impegneranno a cedere gratuitamente al Promotore i diritti di utilizzo della loro immagine.

Si precisa che gli eventuali contenuti video e/o fotografici che li ritrarranno potranno essere utilizzati per scopi comunicativi e promozionali sui canali social e sul sito istituzionale del Promotore.

Ciascun vincitore si impegna inoltre a:

- non sfruttare, in alcun modo, né direttamente, né indirettamente, la sua partecipazione per fini pubblicitari e/o commerciali;

- non compiere, gesti o utilizzare capi di vestiario aventi riferimenti, anche indirettamente, pubblicitari o promozionali;
- conservare un atteggiamento riservato e pudico.

10. MONTEPREMI

Il valore totale del montepremi è di 2.500,00 €

11. COMUNICAZIONE DELLE VINCITE E CONSEGNA DEI PREMI

I vincitori verranno informati con una comunicazione inviata all'indirizzo e-mail, indicato al momento della registrazione al concorso, contenente le istruzioni per convalidare la vincita e ottenere il premio.

Per poter convalidare la vincita del premio il vincitore dovrà inviare, sempre via mail, entro 3 giorni dalla mail di notifica della vincita, all'indirizzo indicato:

- modulo sottoscritto dal vincitore stesso autocertificante l'accettazione formale del premio;
- liberatoria sottoscritta dal vincitore stesso ai fini del rilascio del consenso al trattamento dell'immagine;
- copia del proprio documento di identità valido.

Si specifica che, in caso di incompleta o intempestiva fornitura dei documenti sopra richiesti, la vincita non sarà convalidata.

Si specifica inoltre che i vincitori saranno considerati irreperibili ai fini dell'assegnazione del premio qualora non rispondessero per iscritto al messaggio di assegnazione del premio stesso, con la formale espressa accettazione del premio, entro 3 giorni dalla ricezione della comunicazione di vincita; in tal caso il premio sarà assegnato alla riserva.

Tutti i premi verranno consegnati, solo successivamente all'esito positivo delle verifiche, tramite il mezzo ritenuto più opportuno, entro massimo 180 giorni dalla conclusione della manifestazione in conformità al D.P.R. n.430/2001 – art. 1, comma 3.

I vincitori riceveranno tramite e-mail tutte le indicazioni relative all'organizzazione e alla fruizione del premio.

I vincitori non possono contestare i premi a loro assegnati, né richiederne il cambio o la sostituzione. I premi non sono cedibili a terzi.

I premi non sono convertibili in denaro o gettoni d'oro.

La Società Promotrice si riserva di sostituire i premi eventualmente non più disponibili sul mercato con altri di caratteristiche simili e con valore economico uguale o superiore.

12. PRECISAZIONI

La corrispondenza e veridicità dei dati forniti all'atto della registrazione sono condizioni imprescindibili di partecipazione.

Ogni cliente può registrarsi una sola volta al concorso utilizzando dati reali - eventuali registrazioni plurime riconducibili alla stessa persona fisica (utilizzando per esempio indirizzi e-mail differenti)

invalidano la partecipazione al concorso. In qualsiasi momento il Promotore verificasse il mancato rispetto di questa condizione, il Partecipante e tutti gli account a lui collegati verranno eliminati dalla possibilità di ricevere tutti gli eventuali premi vinti. Questo controllo può avvenire anche in fase di convalida del premio e comunque prima della consegna dello stesso.

Partecipazioni e/o vincite realizzate mediante l'utilizzo di software o di indirizzi e-mail temporanei o inesistenti o giudicati comunque sospetti, fraudolenti, che non garantiscono l'univocità del partecipante o in violazione alle regole del concorso, se identificati o ritenuti tali con i mezzi e le conoscenze a disposizione del Promotore, verranno pertanto annullate.

La Società Promotrice, o le società incaricate dalla stessa alla gestione del concorso, si riservano il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni, e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato.

Tutte le comunicazioni relative alla partecipazione al concorso saranno inviate all'indirizzo e-mail inserito durante la registrazione.

La società non si assume alcuna responsabilità in relazione al concorrente per il quale:

- la mailbox risulti piena;
- l'indirizzo e-mail indicato durante la registrazione sia errato o incompleto;
- non vi sia risposta dall'host destinatario dopo l'invio dell'e-mail;
- la mailbox risulti disabilitata;
- l'indirizzo e-mail indicato durante la registrazione sia inserito in una black-list;
- l'utenza telefonica corrispondente al numero di telefono indicato sia disattivata.

La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità per le iscrizioni e/o messaggi persi o ricevuti danneggiati nell'ambito della trasmissione on line e/o telefonica, pervenuti oltre il tempo stabilito o con dati non corretti.

La Società Promotrice non si assume responsabilità per qualsiasi problema di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici utilizzati dall'utente per partecipare al concorso. A titolo esemplificativo: computer, cellulare, smartphone, tablet, hardware e catteria in generale, software, linea telefonica per la connettività Internet.

La partecipazione al concorso è gratuita salvo le ordinarie spese di telefonia/connessione, che dipendono dalla configurazione del device utilizzato e dal contratto di collegamento sottoscritto dal partecipante.

Il Promotore si riserva di pubblicare il nome e la città di residenza del vincitore, previa autorizzazione dello stesso, sui siti Internet e sui canali social del promotore, al solo scopo di informare gli altri partecipanti e promuovere l'esito del concorso.

L'iscrizione e la partecipazione al concorso comportano la conoscenza e l'implicita accettazione da parte dell'utente partecipante del presente regolamento in ogni sua parte e senza alcuna riserva.

13. DEVOLUZIONE DEI PREMI NON ASSEGNATI

I premi non richiesti o non assegnati verranno devoluti a Fondazione Francesca Rava - NPH Italia Onlus, con sede in Viale Premuda 38/a, 20129 - Milano | Codice Fiscale 97264070158.

14. ADEMPIMENTI DEL PROMOTORE

Il presente concorso a premio si svolge nel rispetto del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430 e secondo le istruzioni indicate nella Circolare 28 marzo n. 1/AMTC del Ministero delle Attività Produttive. Per quanto non indicato nel regolamento, il Promotore si rimette pertanto a quanto previsto dal D.P.R. 430/01.

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 a favore del Ministero dello Sviluppo Economico mediante fideiussione, a tutela del rispetto dei diritti dei consumatori.

Il server di gestione del concorso a premi si trova sul territorio nazionale italiano.

Il Promotore si riserva il diritto di modificare, anche parzialmente ed in qualunque momento, le modalità di partecipazione al concorso, dandone adeguata comunicazione, non introducendo modifiche peggiorative e salvaguardando i diritti già acquisiti dai partecipanti.

Si rinuncia al diritto di rivalsa nei confronti dei vincitori del premio così come stabilito dal D.P.R. 600 art. 30 del 29 settembre 1973.

La presente promozione non è in alcun modo sponsorizzata, appoggiata, amministrata da nessun social network.

15. TRATTAMENTO DATI PERSONALI

I dati personali dei partecipanti verranno trattati in conformità alla informativa privacy reperibile sul sito <https://mutti-parma.com/it/privacy-e-policy/>.

NULLA SEGUE AL PRESENTE REGOLAMENTO
