

CONCORSO A PREMI
“ADRENALYN XL 2019/2020”
PANINI SPA

Regolamento

La Società PANINI SPA® con sede in Viale Emilio Po 380 – 41126 Modena indice un concorso al fine di incrementare la vendita delle “Bustine Premium Card Calciatori Adrenalyn 2019/2020” da essa commercializzate, con le seguenti modalità:

AREA:

territorio nazionale e Repubblica di San Marino

DURATA:

dal 31 agosto 2019 al 14 dicembre 2019, nel dettaglio:

- a) gioco Hotness: dal 31 agosto 2019 al 14 dicembre 2019
- b) gioco Virtual Binder: dal 31 agosto 2019 al 14 dicembre 2019
- c) gioco Tornei (Modalità Classic): dal 15 settembre 2019 al 14 dicembre 2019
- d) gioco Influencer: dal 15 settembre 2019 al 14 dicembre 2019
- e) gioco Tornei Junior Cup: dal 16 settembre 2019 al 1° dicembre 2019

DESTINATARI:

consumatori finali residenti o domiciliati in Italia e nella Repubblica di San Marino.

Sono esclusi i dipendenti della società promotrice e loro parenti fino al 2° grado di parentela.

Si precisa che il gioco Tornei Junior Cup è riservato solamente ai consumatori finali fino a 13 anni compiuti

PRODOTTI PROMOZIONATI:

Card Calciatori Adrenalyn 2019/2020 vendute nei punti vendita tradizionali, comprese le Card virtuali facenti parte della Collezione Calciatori Adrenalyn 2019/2020, acquistabili sul sito <https://calciatori.paniniadrenalyn.com/> e tramite l'applicazione gratuita “Calciatori Adrenalyn XL™ 2019-20” (distribuita tramite Google Play e App Store)

PREMI:

sono previsti in totale **n. 184 premi**, nel dettaglio:

a) Gioco Hotness – 11 premi per un valore totale di € 79,93 + iva ove dovuta

Premi a seguito di classifica – n. 6 premi di seguito dettagliati:

- 1° classificato: auricolari Sony WHCH500B.CE7, del valore di **€ 31,88 + iva**
 - dal 2° al 6° classificato (5 premi): una Sacca Panini, del valore di € 8,11 + iva
- Complessivamente per 5 premi **€ 40,55 + iva**

Premi a seguito di estrazione - n. 5 premi tutti costituiti da:

- n. 1 Card con firma in oro a caldo Limited Edition, del valore di € 1,50 iva assolta dall'editore
- Complessivamente per 5 premi **€ 7,50** iva assolta dall'editore

b) Gioco Virtual Binder – 45 premi per un valore totale di € 67,50 iva assolta dall'editore

Premi a seguito di estrazione – n. 45 premi tutti costituiti da:

- n. 1 Card con firma in oro a caldo Limited Edition, del valore di € 1,50 iva assolta dall'editore
- Complessivamente per 45 premi **€ 67,50** iva assolta dall'editore

c) Gioco Tornei (Modalità Classic) – 75 premi per un valore totale di € 1.824,36 + iva ove dovuta

Premi a seguito di classifica mensile (3 classifiche) – n. 20 premi a classifica (in totale 60 premi), costituiti da:

- 1° classificato: PS4 PRO 1 T + Card Minecraft, del valore di € 347,54 + iva
Completivamente per 3 premi **€ 1.042,62 + iva**
- 2° classificato: Google Home, del valore di € 81,97+ iva
Completivamente per 3 premi **€ 245,91 + iva**
- 3° classificato: auricolari Sony WHCH500B.CE7, del valore di € 31,88 + iva
Completivamente per 3 premi **€ 95,64 + iva**
- dal 4° al 20° classificato (17 premi): Versione poster 48x68 cm della card INVINCIBILE contenuta nella collezione CALCIATORI ADRENALYN XL 2019-2020, del valore di € 8,19 + iva
Completivamente per 51 premi **€ 417,69 + iva**

Premi a seguito di estrazione - n. 15 premi totali (in ragione di n. 5 premi per ciascuno dei 3 periodi di tornei) tutti costituiti da:

- n. 1 Card con firma in oro a caldo Limited Edition, del valore di € 1,50 iva assolta dall'editore
Completivamente per 15 premi **€ 22,50** iva assolta dall'editore

d) Gioco Influencer – 20 premi per un valore totale di € 929,24 + iva ove dovuta

Premi a seguito di classifica – in totale n. 10 premi come di seguito dettagliato:

- ❖ premi riservati ai giocatori "influencer" sulla base del "punteggio influencer" accumulato – n. 8 premi costituiti da:

- 1° classificato: Ordoro HDR-AC5 4K UHD Zoom 12X FHD 24MP WiFi IPS, valore **€ 253,28 + iva**
- 2° classificato: Google Home, del valore di **€ 81,97 + iva**
- 3° classificato: auricolari Sony WHCH500B.CE7, del valore di **€ 31,88 + iva**
- dal 4° al 8° classificato (5 premi): un sacca Panini, del valore di € 8,11 + iva
Completivamente per 5 premi **€ 40,55 + iva**

- ❖ premi riservati ai giocatori "influencer" che hanno fatto iscrivere al concorso, rispettivamente nel mese di ottobre e nel mese di novembre, il maggior numero di amici - n. 2 premi costituiti da:

- 1° classificato nel mese di ottobre: Ordoro HDR-AC5 4K UHD Zoom 12X FHD 24MP WiFi IPS, valore € 253,28 + iva
- 1° classificato nel mese di novembre: Ordoro HDR-AC5 4K UHD Zoom 12X FHD 24MP WiFi IPS, valore € 253,28 + iva

Completivamente per 2 premi **€ 506,56 + iva**

Premi a seguito di estrazione – in totale n. 10 premi, come di seguito dettagliato

- ❖ premi riservati ai giocatori "influencer" – n. 5 premi tutti costituiti da:

- n. 1 Card con firma in oro a caldo Limited Edition, del valore di € 1,50 iva assolta dall'editore

Completivamente per 5 premi **€ 7,50** iva assolta dall'editore

- ❖ premi riservati ai "sostenitori/follower" – n. 5 premi tutti costituiti da:

- n. 1 Card con firma in oro a caldo Limited Edition, del valore di € 1,50 iva assolta dall'editore

Completivamente per 5 premi **€ 7,50** iva assolta dall'editore

e) Gioco Tornei Junior Cup – 33 premi per un valore totale di € 324,72 + iva ove dovuta

Premi a seguito di classifica settimanale (11 classifiche) – n. 3 premi a classifica per un totale di 33 premi, come di seguito dettagliato:

- 1° classificato: medaglia color oro, del valore di € 9,84 + iva
Complessivamente per 11 premi **€ 108,24 + iva**
- 2° classificato: medaglia color argento, del valore di € 9,84 + iva
Complessivamente per 11 premi **€ 108,24 + iva**
- 3° classificato: medaglia color bronzo, del valore di € 9,84 + iva
Complessivamente per 11 premi **€ 108,24 + iva**

MONTEPREMI PRESUNTO:

€ 3.225,75 + iva ove dovuta

FIDEIUSSIONE:

€ 3.225,75 (scade il 31 gennaio 2021)

RITENUTA ALLA FONTE:

€ 806,44 (aliquota 25%)

RINUNCIA ALLA RIVALSA:

La Società organizzatrice dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte a favore dei vincitori ex art.30 DPR 600/73.

DETERMINAZIONE VINCITORI:

avverrà alla presenza del Funzionario Camerale di Milano o del Notaio nelle date indicate in ogni gioco.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Il concorso inizia il 31 agosto 2019, termina il 14 dicembre 2019 ed è rivolto agli acquirenti delle Card della collezione Calciatori Adrenalyn 2019/2020, comprese le Card Calciatori virtuali acquistabili sul sito <https://calciatori.paniniadrenalyn.com/> e tramite l'applicazione gratuita "Calciatori Adrenalyn XL™ 2019-20" e agli utenti del sito <https://calciatori.paniniadrenalyn.com/>.

Tutte le Card della collezione Calciatori Adrenalyn 2019/2020, ad esclusione di quelle virtuali, riportano un codice univoco alfanumerico.

Per partecipare al concorso è necessario registrarsi sul sito <https://calciatori.paniniadrenalyn.com/> inserendo tutti i dati richiesti.

Il concorso prevede 5 meccaniche di gioco di seguito dettagliate.

I giochi prevedono l'attivazione delle Card acquistate (inserendo il codice univoco nell'apposito campo predisposto) per ottenere punti e/o creare la propria squadra.

Le card virtuali si attivano automaticamente al momento dell'acquisto.

a) Gioco Hotness – dal 31 agosto 2019 al 14 dicembre 2019

Per partecipare all'assegnazione dei premi, i partecipanti dovranno effettuare il log-in, accedere alla sezione Hotness e accumulare dei punti che si ottengono a seguito di azioni da svolgere

giocando sul sito <https://calciatori.paniniadrenalyn.com/> e che per essere validi, dovranno essere trasformati in punti Hotness.

A tale proposito, affinché i punti vengano tramutati in punti Hotness è obbligatorio che i partecipanti effettuino - entro il 14 dicembre 2019 - almeno un accesso alla sezione "Gioco Influencer" descritto al punto d). Nel caso un utente non acceda alla sezione "Gioco Influencer" nei tempi stabiliti, i punti accumulati non verranno trasformati in punti Hotness e pertanto non saranno validi ai fini dell'assegnazione dei premi.

Modalità di accumulo dei punti:

- ❖ Incrementando la % di completamento della collezione delle Card nel gioco Virtual Binder descritto al punto b): 1 % = 1 punto hotness
- ❖ attivando card, variabili per tipologia di card:
 - Base = 1 punto hotness
 - Idolo = 1 punto hotness
 - Guanti D'oro/Muro d'acciaio/Coppia Imbattibile/Diamante/Blitz = 2 punti hotness
 - Ironman, Stella, Supereroe = 3 punti hotness
 - Limited Edition = 5 punti hotness
 - Top Player = 20 punti hotness
 - Card Invincibile = 40 punti hotness

Si precisa che anche le Card doppie, se attivate, danno diritto ai punti sopra elencati.

- ❖ vincendo nel Gioco Tornei (Modalità Classic) descritto al punto c): 1 partita vinta = 1 punto hotness
- ❖ vincendo nel Gioco Tornei Junior Cup descritto al punto e): 1 partita vinta = 1 punto hotness
- ❖ scegliendo un Influencer, ossia diventando sostenitore/follower di un giocatore Influencer: 25 punti hotness, punti attribuiti solo la prima volta che si effettua la scelta
- ❖ inserendo un Codice Bonus Influencer (nell'arco di durata del concorso sarà concesso l'inserimento di un solo codice): 100 punti hotness, punti attribuiti solo la prima volta che si inserisce un codice bonus

Determinazione vincitori – Classifica - Entro il 31 gennaio 2020

Al termine del gioco Hotness, entro il 31 gennaio 2020 il gestore del sistema informatico permetterà al Funzionario Camerale (o al Notaio) l'accesso al sistema informatico per determinare la graduatoria dei partecipanti.

Sulla base del numero di punti Hotness accumulati da ciascun partecipante, alla presenza del Funzionario Camerale, sarà stilata una classifica di merito.

I partecipanti che si sono posizionati dal 1° al 6° posto saranno considerati vincitori. I partecipanti dal 7° al 12° classificati saranno considerati riserve e subentreranno nell'ordine nel caso i precedenti siano irreperibili o non in regola con le norme del concorso a seguito di verifiche.

In caso di parità, per determinare le prime 12 posizioni di classifica, si procederà ad estrazione.

Determinazione vincitori – Estrazione - Entro il 31 gennaio 2020

Al termine del gioco, il gestore del sistema informatico fornirà un tabulato autocertificato (elettronico o cartaceo) contenente tutti i partecipanti entrati in classifica.

Da tale tabulato, alla presenza del Funzionario Camerale (o al Notaio) e a seguito della determinazione dei vincitori tramite graduatoria, si procederà all'estrazione di 5 utenti (+ 5 di riserva) a cui saranno assegnati i premi previsti.

Si precisa che non partecipano all'estrazione coloro che hanno già vinto un premio a seguito di classifica.

Le riserve subentreranno nel caso i precedenti estratti siano irreperibili o non in regola con le norme del concorso a seguito di verifiche.

I vincitori - sia a seguito di classifica sia a seguito di estrazione - saranno avvisati della vincita tramite mail.

b) Gioco Virtual Binder – dal 31 agosto 2019 al 14 dicembre 2019

Per partecipare all'assegnazione dei premi, i partecipanti dovranno effettuare il log-in, accedere alla sezione Virtual Binder e cercare di completare la propria collezione virtuale di Card. La collezione completa è composta da n. 469 Card. Ogni volta che si registra una Card inserendo il relativo codice univoco sul sito di partecipazione, la Card stessa si attiva all'interno del proprio personale Virtual Binder.

Tutte le Card attivate saranno visibili nella propria sezione Virtual Binder.

Potranno partecipare al gioco tutti coloro che inizieranno a collezionare Cards nel loro raccoglitore virtuale. Chi raggiungerà il 95% del completamento del Virtual Binder parteciperà all'estrazione dei premi.

Si precisa che le card indicate come Adrenalyn Plus all'interno della Guida Ufficiale, in vendita in tutte le edicole, non saranno valide ai fini del gioco Virtual Binder, pertanto, anche se caricate/attivate per poterle utilizzare ad es. nella meccanica Tornei (come successivamente descritta), non verranno tenute in considerazione ai fini della % di collezionamento.

Non saranno considerate per il completamento del VIRTUAL BINDER le nuove card che da fine ottobre saranno incluse all'interno delle bustine.

Determinazione vincitori – Estrazione - Entro il 31 gennaio 2020

Al termine del gioco Virtual Binder, il gestore del sistema informatico fornirà un tabulato autocertificato contenente i dati di tutti coloro che avranno completato almeno il 95% della collezione virtuale delle Card. Entro il 31 gennaio 2020, alla presenza del Funzionario Camerale, da tale tabulato si procederà all'estrazione di 45 nominativi ai quali saranno assegnati i premi previsti.

Saranno estratti anche 10 nominativi di riserva che subentreranno nel caso i precedenti estratti non siano in regola con le norme del concorso o risultino irreperibili.

Nel caso in cui coloro che avranno raggiunto la percentuale del 95% della collezione fossero inferiori a 45, per assegnare tutti i premi in palio, si provvederà a diminuire, di volta in volta, la percentuale richiesta di 5 punti percentuali finché non saranno stati individuati tutti i nominativi vincitori dei premi in palio, riserve comprese.

A titolo di esempio: se solo 40 partecipanti avranno raggiunto la soglia del 95%, gli altri 5 vincitori e le riserve saranno estratti fra tutti coloro che avranno raggiunto la soglia del 90%, se non fosse possibile estrarre tutti i nominativi vincitori e di riserva previsti fra coloro che avranno raggiunto

la soglia del 90%, si provvederà ad estrarre i nominativi mancanti diminuendo la soglia richiesta di altri 5 punti percentuali e così via fino all'assegnazione di tutti i premi e all'individuazione di tutte le riserve.

I vincitori saranno avvisati della vincita tramite mail.

c) Gioco Tornei (Modalità Classic) - dal 15 settembre 2019 al 14 dicembre 2019

Per partecipare all'assegnazione dei premi, i partecipanti dovranno effettuare il log-in, accedere alla sezione "Tornei" e registrarsi ad un torneo.

A tale proposito si precisa che i tornei sono divisi nei 3 periodi di seguito elencati e che per ogni periodo sono previsti dei vincitori:

- 1° periodo: dal 15 settembre 2019 al 14 ottobre 2019
- 2° periodo: dal 15 ottobre 2019 al 14 novembre 2019
- 3° periodo: dal 15 novembre 2019 al 14 dicembre 2019

Dopo essersi registrati ad un torneo, i partecipanti dovranno:

- *creare la propria squadra* scegliendo tra tutte le Card di cui sono in possesso nel gioco Virtual Binder. La squadra deve essere composta da 14 giocatori (11 titolari + 3 riserve), deve avere almeno un portiere e un massimo di 5 giocatori per ruolo.
- *scegliere* il modulo di gioco (es. 4-4-2; 4-3-3, 3-5-2, ecc...)
- *prepararsi* a giocare collocando le Cards coperte sul tavolo di gioco (i difensori in difesa, i centrocampisti a centrocampo ecc...). Sul retro di ogni Card è indicato il ruolo del giocatore.
- *iniziare* a giocare: il lancio virtuale della monetina stabilisce quale partecipante comincia la partita. Il vincitore del sorteggio deve scegliere una delle proprie Cards e, senza mostrarla all'avversario, deve decidere se utilizzarla in attacco, in difesa o per il controllo di gioco. A sua volta, l'altro giocatore deve selezionare una delle proprie Cards e, senza mostrarla all'avversario, deve decidere se utilizzarla in attacco, in difesa o per il controllo di gioco.

Si precisa che su ogni Card è presente il valore del giocatore in difesa (espresso in numero), il valore del giocatore in attacco (espresso in numero), il valore di controllo di gioco del giocatore (espresso in numero) ed il valore totale (espresso in numero) rappresentato dalla somma di tutti e tre i valori (difesa, attacco, controllo di gioco).

I giocatori dovranno confrontare i valori delle Cards selezionate nell'azione che ognuno ha scelto (difesa, attacco, controllo di gioco) e la Card che ha il valore più alto segna un gol.

In caso di parità di punteggio, vincerà la Card con il più alto valore totale. Nel caso di ulteriore parimerito le Cards verranno scartate e nessun giocatore vincerà il confronto.

Comincia, quindi, il confronto successivo. Le Cards già utilizzate non possono più essere scelte nei confronti successivi.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a segnare 6 gol.

Ogni giorno ci saranno più tornei a cui i partecipanti possono registrarsi senza alcun limite. Per ogni torneo, i giocatori dovranno scegliere 14 Cards tra quelle in proprio possesso nel gioco Virtual Binder comprese quelle già utilizzate nei tornei precedenti.

Maggiori dettagli relativi alla meccanica di gioco sono consultabili sul sito di partecipazione. Ogni torneo permette ai partecipanti di accumulare dei punti a seconda della posizione finale

nella classifica del torneo. Nel dettaglio:

TABELLA DEI PUNTI NEL TORNEO

Numero di partecipanti	Punti in base alla posizione raggiunta							
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2-3	1	0	0	0	0	0	0	0
4-10	2	1	0	0	0	0	0	0
11-25	3	2	1	0	0	0	0	0
26-50	5	3	2	1	0	0	0	0
51-80	10	7	5	3	2	1	0	0
81-100	20	10	7	5	3	2	1	0
101-9999	25	15	10	7	5	3	2	1

Al termine di ogni periodo, i punteggi verranno azzerati.

Determinazione vincitori - Classifica

Per ognuno dei 3 periodi di Tornei si prevedono 20 vincitori. Nel dettaglio:

- entro il 22.11.2019 avverrà la determinazione dei vincitori relativi al 1° periodo di Tornei (15.09.2019 – 14.10.2019)
- entro il 20.12.2019 avverrà la determinazione dei vincitori relativi al 2° periodo di Tornei (15.10.2019 – 14.11.2019)
- entro il 31.01.2020 avverrà la determinazione dei vincitori relativi al 3° periodo di Tornei (15.11.2019 – 14.12.2019)

Al termine di ogni periodo di Tornei, il gestore del sistema informatico permetterà al Funzionario Camerale (o al Notaio) l'accesso al sistema informatico per determinare la graduatoria dei partecipanti.

Sulla base del numero di punti accumulati da ciascun partecipante, alla presenza del Funzionario Camerale, sarà stilata una classifica di merito.

I partecipanti che si sono posizionati dal 1° al 20° posto saranno considerati vincitori. I partecipanti dal 21° al 40° classificato saranno considerati riserve e subentreranno nell'ordine nel caso i precedenti siano irreperibili o non in regola con le norme del concorso a seguito di verifiche.

In caso di parità, per determinare le prime 40 posizioni di classifica, si procederà ad estrazione.

Determinazione vincitori – Estrazione - Entro il 31 gennaio 2020

Al termine del 3° periodo del gioco Tornei, il gestore del sistema informatico fornirà n. 3 tabulati autocertificati (elettronici o cartacei) contenenti tutti i partecipanti entrati nelle classifiche, suddivisi in base al periodo di tornei in cui hanno partecipato, nel dettaglio:

- un tabulato conterrà i partecipanti del 1° periodo 15/09/19 – 14/10/19
- un tabulato conterrà i partecipanti del 2° periodo 15/10/19 – 14/11/19
- un tabulato conterrà i partecipanti del 3° periodo 15/11/19 – 14/12/19

Da ciascuno di questi 3 tabulati, alla presenza del Funzionario Camerale (o al Notaio) e a seguito della determinazione dei vincitori tramite graduatoria relativa al 3° periodo, si procederà all'estrazione di n.5 utenti vincitori (+ 5 di riserva) a cui saranno assegnati i premi previsti. Verranno estratti in totale 15 utenti vincitori e 15 riserve.

Si precisa che non partecipano all'estrazione coloro che hanno già vinto un premio a seguito di classifica.

Le riserve subentreranno nel caso i precedenti estratti siano irreperibili o non in regola con le norme del concorso a seguito di verifiche.

I vincitori - sia a seguito di classifica sia a seguito di estrazione - saranno avvisati della vincita tramite mail.

d) Gioco Influencer: dal 15 settembre 2019 al 14 dicembre 2019

Per partecipare all'assegnazione dei premi, i partecipanti dovranno effettuare il log-in, accedere alla sezione "Influencer" e proporsi come giocatori Influencer oppure diventare sostenitori/follower di un giocatore Influencer e accumulare punti.

Per diventare Influencer è necessario collegarsi al sito di partecipazione ed effettuare il log-in, entrare nella sezione "Influencer" ed effettuare la propria candidatura.

Successivamente è necessario:

- caricare l'immagine del proprio profilo (*)
- scrivere un testo promozionale relativo a Calciatori Adrenalyn XL (Card dei calciatori, commento delle partite dei tornei, analisi dei moduli calcistici delle partite ecc...)
- inserire nel campo "canale/sito/blog" il link del proprio canale/sito/blog. Il mancato inserimento di questa informazione, o l'inserimento di un dato non veritiero, non consentirà l'accesso alle classifiche e di conseguenza la vincita di uno dei premi in palio.

(*) Si precisa che:

- ogni partecipante deve scegliere di avere come immagine del profilo l'immagine del badge giocatore (ossia un'immagine da lui scelta fra gli asset e i colori disponibili in fase di registrazione a Calciatori Adrenalyn XL)

Tutte le iscrizioni per diventare Influencer saranno soggette a moderazione e saranno valutate entro 5 giorni lavorativi.

La società promotrice avrà la facoltà di escludere le iscrizioni come Influencer che non risultino conformi a quanto richiesto dal presente regolamento, con contenuti offensivi, osceni, contrari alla morale comune, incitanti alla violenza, religiosi, politici, razziali e sessuali; conseguentemente verranno escluse dalla partecipazione al concorso le persone che le hanno realizzate.

Se l'iscrizione come Influencer andrà a buon fine vedrà il proprio profilo nella sezione "Influencer".

Il profilo rimarrà attivo e visibile, al fine di acquisire sostenitori/follower, fino al 14 dicembre 2019.

Inoltre, il "nuovo" giocatore Influencer riceverà all'indirizzo email rilasciato in fase di iscrizione un "codice univoco influencer". Tale codice potrà essere inviato agli amici con le modalità che il partecipante ritiene più opportune (es. mail, SMS o altro), per invitarli ad iscriversi al concorso. Se gli amici inseriranno tra i dati richiesti anche il codice ricevuto potranno diventare sostenitori/follower dell'influencer.

Nel dettaglio, per diventare sostenitore/follower di un giocatore influencer, gli interessati dovranno collegarsi al sito di partecipazione, effettuare il log-in e accedere alla sezione "Influencer". Successivamente dovranno:

- compilare l'apposito campo con il "codice influencer" (se ricevuto da un giocatore influencer) e automaticamente si diventa sostenitore/follower del giocatore influencer possessore del codice inserito;
- se non si ha ricevuto alcun "codice influencer", scegliere quale giocatore influencer seguire fra quelli disponibili.

Si precisa che:

- ogni sostenitore/follower potrà cambiare la propria scelta e diventare sostenitore/follower di un altro giocatore influencer in qualsiasi momento e senza alcun limite
- ogni sostenitore/follower potrà inserire un "codice influencer" in qualsiasi momento del concorso anche se è già sostenitore/follower di un giocatore influencer diverso rispetto al possessore del codice che intende inserire; a seguito dell'inserimento del nuovo "codice influencer" non sarà più sostenitore/follower del precedente Influencer ma diventerà automaticamente sostenitore/follower dell'influencer possessore dell'ultimo "codice influencer" inserito;
- un giocatore influencer può essere sostenitore/follower di un altro giocatore influencer ma non di se stesso
- un giocatore influencer potrà accedere alle classifiche e all'estrazione solo se avrà compilato in fase di candidatura il campo "canale/sito/blog" con dati veritieri

Accumulo punti:

- La somma dei punti Hotness di tutti i sostenitori/follower attivi di un giocatore influencer (ossia dei sostenitori/follower che lo stanno sostenendo), determina il "punteggio influencer" del giocatore stesso.

Determinazione vincitori Giocatori Influencer – Classifiche - Entro il 31 gennaio 2020

Al termine del gioco Influencer, il gestore del sistema informatico permetterà al Funzionario Camerale (o al Notaio) l'accesso al sistema informatico per determinare le seguenti graduatorie dei Partecipanti (giocatori Influencer):

- sulla base del numero di punti accumulati da ciascun partecipante, alla presenza del Funzionario Camerale, sarà stilata una classifica di merito.
I partecipanti che si sono posizionati dal 1° all'8° posto saranno considerati vincitori. I partecipanti dal 9° al 16° classificato saranno considerati riserve e subentreranno nell'ordine nel caso i precedenti siano irreperibili o non in regola con le norme del concorso a seguito di verifiche.
In caso di parità, per determinare le prime 16 posizioni di classifica, si procederà ad estrazione.
- sulla base del numero di amici invitati che nel mese di ottobre e nel mese di novembre, inserendo il "codice influencer" dell'invitante, si sono iscritti al concorso, alla presenza del Funzionario Camerale, saranno stilate due classifiche di merito (una per il mese di ottobre e una per il mese di novembre).
Il premio sarà assegnato all'influencer che nel mese di riferimento avrà fatto iscrivere al concorso, con il suo "codice influencer", il maggior numero di amici (indipendentemente dal fatto che alla data della determinazione della classifica siano ancora suoi followers o meno).

I partecipanti dal 2° al 4° classificato saranno considerati riserve e subentreranno nell'ordine nel caso i precedenti siano irreperibili o non in regola con le norme del concorso a seguito di verifiche.

In caso di parità, per determinare le prime 4 posizioni di classifica, si procederà ad estrazione.

Determinazione vincitori – Estrazioni – Entro il 31 gennaio 2020

Al termine del gioco Influencer, il gestore del sistema informatico fornirà 2 tabulati autocertificati (elettronici o cartacei) contenenti rispettivamente:

1°: tutti i giocatori influencer entrati in classifica

2°: tutti i sostenitori/follower attivi

Dal 1° tabulato, alla presenza del Funzionario Camerale (o al Notaio) e a seguito della determinazione dei vincitori tramite graduatoria, si procederà all'estrazione di 5 utenti (+ 5 di riserva) a cui saranno assegnati i premi previsti.

Si precisa che non partecipano all'estrazione coloro che hanno già vinto un premio a seguito di classifica.

Dal 2° tabulato, alla presenza del Funzionario Camerale (o al Notaio), si procederà all'estrazione di 5 utenti (+ 5 di riserva) a cui saranno assegnati i premi previsti.

Le riserve subentreranno nel caso i precedenti estratti siano irreperibili o non in regola con le norme del concorso a seguito di verifiche.

I vincitori - sia a seguito di classifica sia a seguito di estrazione - saranno avvisati della vincita tramite mail.

e) Gioco Tornei Junior Cup – dal 16 settembre 2019 al 1° dicembre 2019.

Riservato ai consumatori finali fino ai 13 anni (compiuti)

Per partecipare all'assegnazione dei premi, i partecipanti dovranno effettuare il log-in, accedere alla sezione "Tornei Calciatori Adrenalyn XL Junior Cup" e registrarsi ai tornei.

Si precisa che, trattandosi di minori, sarà necessario, in fase di registrazione, inserire negli appositi spazi anche il nome, il cognome e l'indirizzo mail di un genitore o un tutore legale.

I tornei sono suddivisi nelle seguenti in 11 settimane per ognuna delle quali sono previsti dei vincitori:

- 1° settimana: dal 16 settembre 2019 al 22 settembre 2019
- 2° settimana: dal 23 settembre 2019 al 29 settembre 2019
- 3° settimana: dal 30 settembre 2019 al 6 ottobre 2019
- 4° settimana: dal 7 ottobre 2019 al 13 ottobre 2019
- 5° settimana: dal 14 ottobre 2019 al 20 ottobre 2019
- 6° settimana: dal 21 ottobre 2019 al 27 ottobre 2019
- 7° settimana: dal 28 ottobre 2019 al 3 novembre 2019
- 8° settimana: dal 4 novembre 2019 al 10 novembre 2019
- 9° settimana: dall' 11 novembre 2019 al 17 novembre 2019
- 10° settimana: dal 18 novembre 2019 al 24 novembre 2019
- 11° settimana: dal 25 novembre 2019 al 1° dicembre 2019

Dopo essersi registrati ai tornei, i partecipanti dovranno:

- *creare la propria squadra* scegliendo tra tutte le Card di cui sono in possesso nel gioco Virtual Binder. La squadra deve essere composta da 14 giocatori (11 titolari + 3 riserve), deve avere almeno un portiere e un massimo di 5 giocatori per ruolo.
- *scegliere* il modulo di gioco (es. 4-4-2; 4-3-3, 3-5-2, ecc...)
- *prepararsi* a giocare collocando le Cards coperte sul tavolo di gioco (i difensori in difesa, i centrocampisti a centrocampo ecc...). Sul retro di ogni Card è indicato il ruolo del giocatore.
- *iniziare* a giocare: il lancio virtuale della monetina stabilisce quale partecipante comincia la partita. Il vincitore del sorteggio deve scegliere una delle proprie Cards e, senza mostrarla all'avversario, deve decidere se utilizzarla in attacco, in difesa o per il controllo di gioco. A sua volta, l'altro giocatore deve selezionare una delle proprie Cards e, senza mostrarla all'avversario, deve decidere se utilizzarla in attacco, in difesa o per il controllo di gioco.

Si precisa che su ogni Card è presente il valore del giocatore in difesa (espresso in numero), il valore del giocatore in attacco (espresso in numero), il valore di controllo di gioco del giocatore (espresso in numero) ed il valore totale (espresso in numero) rappresentato dalla somma di tutti e tre i valori (difesa, attacco, controllo di gioco).

I giocatori dovranno confrontare i valori delle Cards selezionate nell'azione che ognuno ha scelto (difesa, attacco, controllo di gioco) e la Card che ha il valore più alto segna un gol. In caso di parità di punteggio, vincerà la Card con il più alto valore totale. Nel caso di ulteriore parimerito le Cards verranno scartate e nessun giocatore vincerà il confronto.

Comincia, quindi, il confronto successivo. Le Cards già utilizzate non possono più essere scelte nei confronti successivi.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a segnare 6 gol.

Ogni giorno ci saranno più tornei a cui i partecipanti possono registrarsi senza alcun limite. Per ogni torneo, i giocatori dovranno scegliere 14 Cards tra quelle in proprio possesso nel gioco Virtual Binder comprese quelle già utilizzate nei tornei precedenti.

Maggiori dettagli relativi alla meccanica di gioco sono consultabili sul sito di partecipazione. Ogni torneo permette ai partecipanti di accumulare dei punti a seconda della posizione finale nella classifica del torneo. Nel dettaglio:

TABELLA DEI PUNTI NEL TORNEO

Numero di partecipanti	Punti in base alla posizione raggiunta							
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2-3	1	0	0	0	0	0	0	0
4-10	2	1	0	0	0	0	0	0
11-25	3	2	1	0	0	0	0	0
26-50	5	3	2	1	0	0	0	0
51-80	10	7	5	3	2	1	0	0
81-100	20	10	7	5	3	2	1	0
101-9999	25	15	10	7	5	3	2	1

Al termine di ogni periodo, i punteggi verranno azzerati.

Determinazione vincitori - Classifica

Per ognuna delle 11 settimane di Tornei Junior Cup si prevedono 3 vincitori. Nel dettaglio:

- entro il 22.11.2019 avverrà la determinazione dei vincitori relativi alla 1°-2°-3°-4°-5°-6° settimana di Tornei
- entro il 20.12.2019 avverrà la determinazione dei vincitori relativi alla 7°-8°-9°-10°-11° settimana di Tornei.

Il gestore del sistema informatico, nelle date concordate, permetterà al Funzionario Camerale (o al Notaio) l'accesso al sistema informatico per determinare la graduatoria dei partecipanti.

Sulla base del numero di punti accumulati da ciascun partecipante, alla presenza del Funzionario Camerale, sarà stilata una classifica di merito.

I partecipanti che si sono posizionati dal 1° al 3° posto saranno considerati vincitori. I partecipanti dal 4° al 10° classificato saranno considerati riserve e subentreranno nell'ordine nel caso i precedenti siano irreperibili o non in regola con le norme del concorso a seguito di verifiche.

In caso di parità, per determinare le prime 10 posizioni di classifica, si procederà ad estrazione. Si precisa che, ciascun utente potrà vincere un solo premio per tutta la durata dei tornei "Junior Cup", quindi coloro che si saranno classificati nelle prime tre posizioni di un torneo non potranno partecipare ai tornei successivi; in caso di presenza in classifica di un nominativo già risultato vincitore, questo verrà eliminato in favore del nominativo successivo in classifica.

I vincitori saranno avvisati della vincita tramite mail.

PRECISAZIONI, ADEMPIMENTI E GARANZIE

- Per quanto attiene alle comunicazioni di vincita, il promotore, non avrà alcuna responsabilità rispetto ad un utente vincitore che risulti irreperibile qualora la casella di posta elettronica, indicata in fase di registrazione, risulti non abilitata alla ricezione di nuovi messaggi (c.d. casella "piena") o nel frattempo disabilitata, come da messaggio risultante dal server di gestione del

servizio di posta elettronica dell'utente o sia erroneamente considerata (a causa della configurazione da parte dell'utente o del provider del servizio) quale spam.

- A tutti i vincitori, ad esclusione dei vincitori delle card, per convalidare la vincita, verrà richiesto l'invio, entro 5 giorni dalla comunicazione, tramite email o fax all'indirizzo o al numero che verranno comunicati, della fotocopia del proprio documento di identità (fronte e retro) in corso di validità, i cui dati personali dovranno corrispondere esattamente ai dati inseriti in fase di registrazione al sito di partecipazione. Nel caso di difformità anche lievi, la vincita non sarà convalidata e si passerà alle riserve in ordine di classifica, che dovranno seguire lo stesso iter. I partecipanti minorenni dovranno inviare anche il documento del genitore/tutore legale indicato in fase di registrazione.

- I premi saranno spediti entro 180 giorni per posta o per corriere.

- I premi non possono essere convertiti in qualsiasi altro valore.

- Il gestore del sistema informatico ha rilasciato perizia autocertificata attestante il corretto funzionamento del sistema a garanzia della buona fede pubblica

- Il server deputato alla ricezione e gestione dei dati delle attività relative a tutte le fasi del concorso, è ubicato in Italia.

- La stessa persona può effettuare l'iscrizione al concorso una sola volta nell'arco di durata del concorso e può vincere un solo premio per ogni gioco.

- Il partecipante che, secondo il giudizio insindacabile della Società promotrice o di terze parti incaricate dalla stessa, abbia partecipato in maniera sospetta, fraudolenta o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa, non potrà godere del premio vinto in tale modo.

- La Società promotrice, o terze parti incaricate dalla stessa, 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 la corretta partecipazione.

- Ogni tentativo di truffa e ogni dichiarazione inesatta o falsa implica l'immediata squalifica del partecipante.

- La Società promotrice si riserva inoltre di effettuare le necessarie verifiche per accertare la regolarità della partecipazione e dei dati inseriti dai partecipanti.

- Nessun onere viene applicato ai visitatori del sito da parte del gestore del concorso. Chi si collega al sito paga solo il costo di collegamento alla compagnia telefonica a cui è abbonato.

- Sarà possibile partecipare al concorso anche tramite la app dedicata scaricabile gratuitamente da Google play o App Store previa registrazione al concorso, secondo le regole di gioco presenti sul sito.

- La Società promotrice non si assume responsabilità se fosse impossibilitato a contattare un vincitore per comunicazione errata da parte dello stesso dei dati rilasciati in fase di registrazione.

- Poiché la consegna dei premi avverrà tramite posta, corrieri, corrieri espressi, nessuna responsabilità è imputabile alla Società Promotrice o all'Agenzia Delegata nel caso in cui la confezione esterna del premio sia stata evidentemente manomessa, rotta e/o rovinata. Nel caso in cui ciò accada, è necessario segnalare il danneggiamento al momento della consegna e non dopo la firma della bolla di consegna del premio stesso.

Pertanto, si raccomanda ai vincitori o a coloro che sono stati incaricati al ritiro del premio, di controllare che la confezione non rechi segni evidenti di manomissione, rottura o altro, tali da far presumere che il premio sia stato danneggiato in toto o in parte e/o sottratto totalmente o parzialmente.

In caso di lecito dubbio, il vincitore ha facoltà di respingere il premio con motivazione scritta, oppure di ritirare il premio con riserva di verifica. Tale riserva deve essere indicata chiaramente sulla bolla di consegna.

- La società si riserva di sostituire i premi indicati con altri analoghi di pari valore o maggior valore in caso di non disponibilità sul mercato di quelli indicati, per causa di forza maggiore.

- I premi eventualmente non ritirati o non assegnati per qualsiasi motivo, escluso il rifiuto, saranno devoluti a: Fondazione Casa dell'Albero Onlus - Statale Romana Nord, 135 - 41010 Fossoli di Carpi MO C.F. 02889200362

PUBBLICITÀ:

Il concorso sarà pubblicizzato tramite spot TV, campagna stampa, locandina, web, newsletter, Facebook, materiale promozionale, starter pack.

La Società promotrice si riserva di utilizzare qualsiasi altro materiale o mezzo che ritenga opportuno per divulgare la conoscenza del concorso.

REGOLAMENTO:

Il regolamento integrale può essere consultato <https://calciatori.paniniadrenalyn.com/gioco-online/concorso-gioco-online> e presso Panini spa – Via Emilio Po, 380 – Modena

La partecipazione al concorso comporta la conoscenza di tutte le norme che lo regolano e l'accettazione incondizionata delle stesse.

Per quanto non espressamente indicato nel presente Regolamento, troverà attuazione il DPR 430 del 26.10.2001.

Informativa sul trattamento dei dati personali ai sensi del D.lgs 196/2003 e del Regolamento UE 2016/679

La società PANINI SPA® con sede in via Emilio Po 380 – 41126 Modena, in qualità di Titolare del trattamento, informa i Partecipanti al Concorso “ADRENALYN XL 2019/2020” che i dati personali liberamente forniti dai Partecipanti saranno utilizzati esclusivamente per la partecipazione al Concorso denominato “ADRENALYN XL 2019/2020”. I dati raccolti non saranno utilizzati per future e successive attività e finalità di natura commerciale e promozionale.

I dati forniti saranno utilizzati per le finalità di seguito indicate:

- a)** consentire la partecipazione al presente concorso nonché la relativa gestione (adempiendo pertanto a tutto quanto contenuto nel regolamento del presente concorso), le comunicazioni relative all'esito della partecipazione, alla fruizione dei premi, alla relativa spedizione;
- b)** dare seguito a eventuali richieste di contatto, ad esempio con l'invio spontaneo di messaggi, di posta elettronica o tradizionale ai recapiti del Titolare o del Responsabile indicati sul Sito che comportano la successiva acquisizione dell'indirizzo, anche e-mail, del mittente o della relativa numerazione telefonica necessari per rispondere alle richieste, nonché di eventuali altri dati personali inseriti nelle relative comunicazioni;
- c)** adempiere ad un obbligo previsto dalla legge, da un regolamento o dalla normativa comunitaria e per far valere o difendere un diritto del Titolare nelle sedi opportune;
- d)** per adempimenti gestionali, amministrativi, contabili e fiscali.

Partecipando al concorso si rilascia automaticamente l'autorizzazione al trattamento dei dati per finalità strettamente connesse ad esso.

I dati raccolti saranno comunicati a terzi soggetti, che svolgono attività strettamente funzionali alla realizzazione del concorso.

I dati personali saranno trattati con modalità manuali, informatiche e telematiche e per un arco di tempo non superiore a quello necessario al conseguimento delle finalità per le quali i dati personali sono raccolti, o per un periodo più lungo, per fini consentiti dalla legge, e comunque cancellati senza ingiustificato ritardo.

In ogni momento potrà esercitare i Suoi diritti nei confronti del titolare del trattamento, ai sensi dell'art.7 del D.lgs.196/2003, scrivendo a PANINI SPA® con sede in via Emilio Po 380 – 41126 Modena, ovvero inviando una raccomandata all'indirizzo sopra indicato.

L'art. 7 citato riconosce all'Interessato numerosi diritti che La invitiamo a considerare attentamente. Tra questi, Le ricordiamo sinteticamente i diritti di:

- ottenere informazioni circa l'esistenza, l'origine dei dati che la riguardano, circa le modalità e finalità del trattamento e la logica con cui viene operato;
- ottenere gli estremi del titolare e dei soggetti cui possono essere comunicati i dati
- ottenere la cancellazione, il blocco, la trasformazione, l'aggiornamento, la rettifica, l'integrazione dei Dati, nonché l'attestazione che tali operazioni sono state portate a conoscenza di coloro ai quali i Dati sono stati comunicati;
- opporsi, per motivi legittimi, al trattamento dei Dati;
- opporsi ai trattamenti a fini commerciali o pubblicitari o di ricerca di mercato o di comunicazione commerciale.

Gli interessati hanno altresì i diritti di cui agli artt. 16-21 Regolamento Europeo 2016/679 (diritto di rettifica, diritto all'oblio, diritto di limitazione di trattamento, diritto alla portabilità dei dati, diritto di opposizione).