

REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI DENOMINATO “U-CITY”

1 - SOCIETÀ PROMOTRICE

UniCredit S.p.A. con Sede Legale e Direzione Generale in Piazza Gae Aulenti 3 - Tower A - 20154 Milano, Iscrizione al Registro delle Imprese di Milano-Monza-Brianza-Lodi, Codice Fiscale e P. IVA 00348170101 (in seguito “**UniCredit**” o la “**Società Promotrice**”).

2 - SOCIETÀ DELEGATA

Amarena Company S.r.l. con socio unico, con Sede Legale in Viale Bruno Buozzi 58/A, 00197 Roma, Codice Fiscale e P. IVA 09079361003, e sede operativa in Via Casilina 3/T, Roma (in seguito “**Amarena**” o la “**Società Delegata**”).

3 - AREA DI SVOLGIMENTO

Territorio Nazionale

4 - TIPOLOGIA

Concorso di abilità a graduatoria

5 - PERIODO DI VALIDITÀ

Partecipazione:

Dal 23 Marzo 2021 al 15 Luglio 2021

Con riferimento alle CAMPAGNE SPEED e CAMPAGNE TEMATICHE, sono previste due fasi di rilevazione dei punteggi:

Prima Fase – Dal 23 Marzo 2021 al 16 Maggio 2021

Seconda Fase – Dal 17 Maggio 2021 al 15 Luglio 2021

I premi finali verranno invece assegnati sulla base di una graduatoria generale (basata sui punti esperienza) che verrà stilata alla conclusione dell'intero periodo di partecipazione.

Assegnazioni dei premi:

Prima Fase - Entro il 30 Maggio 2021

Seconda Fase ed Assegnazione Finale - Entro il 31 Luglio 2021

6 - PRODOTTI PROMOZIONATI

Nuove funzionalità della App Mobile Banking di UniCredit e l'interazione con l'operatività su Banca Via Internet e le sinergie multicanale.

7 - DESTINATARI

Dipendenti di UniCredit appartenenti al perimetro Commercial Banking Italy (“**Destinatari**”). Sono esclusi i dipendenti UniCredit appartenenti ad altre Competence Lines e i dipendenti di altre società del Gruppo UniCredit.

Sono previsti due cluster di partecipanti:

- “Standard Gamer”: al cluster Standard Gamer potranno accedere tutti i soggetti – come sopra identificati – che si iscriveranno al concorso entro la data

di termine del gioco indicata nella Sezione 5 - Periodo di Validità, del presente Regolamento;

- “Digital Ambassador”: i partecipanti al cluster Digital Ambassador sono stati identificati da UniCredit tra i Destinatari e potranno partecipare al concorso solo tramite invito di quest’ultima, a condizione che si iscrivano al concorso entro la data di termine del gioco indicata nella Sezione 5 - Periodo di Validità, del presente Regolamento. Tali partecipanti, una volta registrati al game saranno identificati con un badge distintivo e visibile a tutti gli altri giocatori.

Si precisa che solo i dipendenti impiegati nel Network del CBI, risalendo fino all’Area Manager compreso, concorreranno all’assegnazione dei premi. Tutti i restanti dipendenti CBI pur potendo partecipare al gioco non saranno inseriti nelle liste dalle quali si individueranno i vincitori assegnatari dei premi.

8 - MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CONCORSO A PREMI ed ASSEGNAZIONE DEI PREMI

8.1 – ISCRIZIONE AL CONCORSO

I Destinatari che, nel periodo di validità del concorso, procederanno ad effettuare l’iscrizione alla Web Application “U-City”, potranno partecipare al presente concorso e concorrere all’assegnazione dei premi in palio.

Per procedere all’iscrizione sarà necessario effettuare la registrazione tramite la piattaforma iSapiens al seguente indirizzo: <https://uclearningplatform.isapiens.net/login>. Il processo di registrazione è identico per tutte le categorie di giocatori.

8.2 – MECCANICA DI GIOCO e DI ACCUMULO DEI PUNTI

In seguito al buon fine dell’iscrizione, tutti i partecipanti avranno accesso ad un sistema di Gamification che avrà lo scopo di rendere più efficiente e sostenibile la città virtuale U-CITY, che è composta da 4 quartieri, risolvendo enigmi e partecipando alle challenge che verranno proposte nel corso del gioco.

Risolvendo con esito positivo le sfide e le prove del gioco, i partecipanti potranno accumulare tre tipologie di punteggio:

- CREDITI, che servono per migliorare gli edifici e l’ambiente dei 4 quartieri
- PUNTI XP, che determinano la posizione nel ranking generale e la categoria di appartenenza di ogni singolo partecipante: all’aumentare dei PUNTI XP infatti, il partecipante varia la propria Categoria
- PUNTI di CAMPAGNA, che vengono assegnati al termine di ogni sfida giocata in una campagna dell’Arena. I punti di campagna determinano la posizione in classifica del giocatore in quella specifica campagna.

I Crediti e i PUNTI XP vengono accumulati superando le prove sia in modalità single player che giocando le sfide in modalità multiplayer (campagne e allenamento).

I PUNTI di CAMPAGNA vengono accumulati nel corso delle campagne (periodiche ed allenamento), giocando le sfide all’interno dell’Arena. Nel caso non sia in corso alcuna campagna periodica, sarà presente la sola classifica della

campagna di allenamento, che però non dà diritto ad alcun premio essendo, appunto, finalizzata a migliorare le conoscenze e l'abilità dei giocatori.

Si precisa inoltre che:

- il risultato delle prove o sfide superate da ogni partecipante nello svolgimento del gioco verrà misurato sulla base del numero di risposte corrette, che varia in base al tipo di prova o sfida;
- nelle prove o sfide, il numero di CREDITI e di PUNTI XP massimi che possono essere guadagnati dal giocatore saranno sempre gli stessi e l'attribuzione al giocatore varierà in base all'esito della sfida;
- nell'ambito della modalità multiplayer non sarà possibile ripetere la stessa sfida più volte ma sarà invece necessario lanciare nuove sfide (anche contro lo stesso giocatore);
- sarà possibile giocare fino ad un massimo di 20 sfide contemporaneamente; raggiunto questo limite, sarà possibile iniziare una nuova sfida solo quando una delle sfide precedentemente aperte si conclude o scade.
- sarà possibile lanciare un massimo di 60 sfide giornaliere per campagna, di cui massimo 10 verso i giocatori Digital Ambassador e massimo 5 contro lo stesso giocatore;
- ogni partecipante potrà vincere un solo premio della sezione Campagne. Nel caso in cui un partecipante sia già vincitore di un premio in una precedente campagna e dovesse risultare vincitore in una campagna successiva, il premio verrà automaticamente assegnato al giocatore immediatamente successivo in ordine di graduatoria;
- tutti i partecipanti, a prescindere dai premi vinti nelle campagne periodiche, potranno concorrere all'assegnazione dei premi finali in palio ed assegnati rispetto al ranking generale.

8.2.1 – ACCUMULO PUNTI MODALITA' DI GIOCO SINGLE PLAYER (ALLA SCOPERTA DEI QUARTIERI DI U-CITY)

Per quanto riguarda le prove della modalità single player (le sfide e prove effettuate dall'utente singolarmente all'interno dei quartieri di U-City), i punteggi vengono assegnati secondo i seguenti criteri.

RISULTATO	TENTATIVO	CREDITI	PUNTI XP
1 stella	1° tentativo	1200	4200
	altri tentativi	400	2100
2 stelle	1° tentativo	1700	6400
	altri tentativi	700	3200
3 stelle	1° tentativo	2200	10600
	altri tentativi	1000	5300

Se il giocatore supera la prova al primo tentativo, a prescindere dal numero di stelle ottenute, ha inoltre la possibilità di raddoppiare il numero di CREDITI e PUNTI XP guadagnati accettando di visionare un breve video dedicato al digital banking, con contenuti realizzati da UniCredit.

Il numero di stelle acquisite dal giocatore per ogni prova varia in base al risultato ottenuto. Di seguito i criteri di assegnazione delle stelle per ogni tipologia di prova:

TIPOLOGIA DI PROVA	ESITO	CRITERIO
IN&OUT	1 stella	60% di risposte corrette
	2 stelle	80% di risposte corrette
	3 stelle	100% di risposte corrette
ORDER	1 stella	2 errori
	2 stelle	1 errore
	3 stelle	0 errori
LISTED	1 stella	20% del punteggio totale acquisibile inserendo tutte le risposte
	2 stelle	40% del punteggio totale acquisibile inserendo tutte le risposte
	3 stelle	60% del punteggio totale acquisibile inserendo tutte le risposte
BESTNET	1 stella	Se il giocatore impiega tra i 60" e i 20" e utilizza tra 20 e 8 mosse
	2 stelle	Se il giocatore impiega tra i 20" e i 10" e utilizza tra 8 e 5 mosse
	3 stelle	Se il giocatore impiega meno di 20" e utilizza meno di 5 mosse

8.2.2 – ACCUMULO PUNTI MODALITA' DI GIOCO MULTIPLAYER (CAMPAGNE ALL'INTERNO DELL'ARENA)

8.2.2.1 – VITTORIA

Quando il giocatore risponde a più domande corrette rispetto all'avversario vince la sfida e ottiene:

- 500 CREDITI
- 1200 PUNTI XP
- 2 PUNTI di CAMPAGNA

Quando il giocatore vince una sfida contro uno dei primi 10 giocatori nella classifica di campagna (Top 10) vince inoltre:

- 300 CREDITI bonus
- 500 PUNTI XP bonus
- 2 PUNTI di CAMPAGNA bonus

Il bonus non verrà assegnato qualora il giocatore stesso sia tra i migliori 10 giocatori della classifica della campagna in quel momento.

Se il giocatore vince una sfida contro un giocatore Digital Ambassador vince inoltre:

- 300 CREDITI bonus
- 500 PUNTI XP bonus

- 2 PUNTI di CAMPAGNA bonus

Il bonus non verrà assegnato se si fa parte dei Digital Ambassador.

Tutti i punteggi bonus in caso di vittoria contro un giocatore Top 10 o Digital Ambassador si aggiungono ai punti previsti in caso di vittoria.

8.2.2.2 – SCONFITTA O TIMEOUT

Quando il giocatore risponde a meno domande corrette rispetto all'avversario oppure non riesce a rispondere a tutte le domande in 60 secondi, perde la sfida e ottiene:

- 0 CREDITI
- 100 PUNTI XP
- 0 PUNTI di CAMPAGNA

In caso di timeout, verranno registrate a sistema tutte le risposte fornite fino allo scadere del tempo, le rimanenti verranno considerate errate.

In caso di sconfitta a tavolino (quando il giocatore non risponde alla sfida prima che questa scada) non si ottiene nessun punto, CREDITO o PUNTO XP.

8.2.2.3 – PAREGGIO

Quando il giocatore risponde allo stesso numero di domande corrette rispetto all'avversario, pareggia la sfida e ottiene:

- 300 CREDITI
- 900 PUNTI XP
- 1 PUNTO di CAMPAGNA

Se entrambi i giocatori rispondono correttamente a tutte le domande entrambi guadagnano:

- 400 CREDITI bonus
- 200 PUNTI XP bonus
- 1 PUNTO di CAMPAGNA bonus

I bonus, in caso di pareggio con risposte tutte corrette, saranno aggiunti ai punti previsti in caso di pareggio.

8.2.2.4 – RINUNCIA

Quando il giocatore invitato a giocare non accetta la sfida entro 24 ore, lo sfidante vince la sfida a tavolino e ottiene:

- 100 CREDITI
- 0 PUNTI XP
- 0 PUNTI di CAMPAGNA

8.3 – RANKING GENERALE

I premi finali in palio verranno assegnati sulla base di una classifica (ranking) generale dei giocatori che verrà stilata alla conclusione dell'intero periodo concorsuale.

Sulla base dei PUNTI XP che saranno accumulati da ogni partecipante superando le prove proposte dal gioco, verrà stilato un ranking finale, e i giocatori saranno ordinati in base ai punti accumulati (dal maggior punteggio al minor punteggio).

8.3.1 – ASSEGNAZIONE DEI PREMI – RANKING GENERALE

A partire dal ranking generale verranno elaborate due graduatorie finali che comprenderanno al proprio interno:

- Prima Graduatoria: tutti i partecipanti STANDARD GAMERS in regola con i requisiti di partecipazione, ordinati in base ai PUNTI XP accumulati durante tutto il periodo concorsuale
- Seconda Graduatoria: tutti i partecipanti DIGITAL AMBASSADOR in regola con i requisiti di partecipazione, ordinati in base ai PUNTI XP accumulati durante tutto il periodo concorsuale.

I premi del ranking generale verranno assegnati come segue:

1° Classificato STANDARD GAMERS – Nr. 1 Apple iPhone 12 512GB

2° Classificato STANDARD GAMERS – Nr. 1 Apple iPad Mini 64GB

3° Classificato STANDARD GAMERS – Nr. 1 Apple iPod Touch

1° Classificato DIGITAL AMBASSADOR – Nr. 1 Apple iPhone 12 512GB

2° Classificato DIGITAL AMBASSADOR – Nr. 1 Apple iPad Mini 64GB

3° Classificato DIGITAL AMBASSADOR – Nr. 1 Apple iPod Touch

8.4 – CAMPAGNE

8.4.1 – CAMPAGNA DI ALLENAMENTO

La campagna di allenamento è una campagna sempre attiva durante tutto il periodo di gioco. In questa campagna i giocatori potranno sfidarsi per “allenarsi” sui contenuti che saranno poi oggetto delle campagne periodiche (tematiche e speed). La campagna di allenamento segue le stesse logiche di tutte le campagne dell'Arena:

- i giocatori acquisiscono CREDITI, PUNTI XP e PUNTI di CAMPAGNA di cui al punto 8.2.2 – ACCUMULO PUNTI MODALITA' DI GIOCO MULTIPLAYER (CAMPAGNE ALL'INTERNO DELL'ARENA)
- sono presenti gli stessi limiti giornalieri sulle sfide di cui al punto 8.2 – MECCANICA DI GIOCO e DI ACCUMULO DEI PUNTI
- avrà una classifica basata sui punti di campagna ma i giocatori non concorrono all'assegnazione di alcun premio.

Per la campagna di allenamento infatti, non sono previsti premi poiché lo scopo è quello di fornire ai giocatori un luogo dove allenarsi e acquisire crediti, per migliorare gli edifici/spazi dei quartieri, e punti XP per scalare la classifica (ranking) generale.

8.4.2 – CAMPAGNE SPEED e CAMPAGNE TEMATICHE (PERIODICHE)

Durante il periodo concorsuale, saranno inoltre attivate:

- Nr. 2 Campagne Speed, della durata massima di 48 ore, aperte a tutti i partecipanti, che si terranno rispettivamente nella prima e nella seconda fase di gioco;
- Nr. 2 Campagne Tematiche, della durata massima di 3 settimane che si terranno rispettivamente nella prima e nella seconda fase di gioco.

Per partecipare ad una Campagna Speed o Tematica, e concorrere all'assegnazione dei relativi premi in palio attraverso la vincita di punti di campagna, ogni partecipante potrà, all'interno della durata della singola Campagna:

- lanciare una sfida ad un altro partecipante, scegliendolo tramite indicazione diretta del suo nickname, selezionando un giocatore qualsiasi dalla classifica, qualunque sia la posizione all'interno della graduatoria, o chiedendo al sistema di proporre un avversario scelto a caso. Queste modalità di "ricerca degli sfidanti" sono valide in tutte le campagne multiplayer;
- raccogliere la sfida lanciata da un altro partecipante. Se la selezione dello sfidante è fatta tramite modalità random, la sfida si svolge sempre tra i 2 giocatori quindi se si riceve una sfida, essa risulta sempre lanciata dallo sfidante;
- una volta identificato un avversario, il partecipante dovrà quindi rispondere – entro il tempo massimo di 60''- alle 5 domande VERO/FALSO che verranno proposte, e attendere che l'avversario faccia altrettanto. L'avversario avrà 24 ore di tempo per rispondere alla sfida, in caso di mancata risposta la sfida verrà considerata persa "a tavolino";
- ai due avversari verranno proposte le medesime domande con il medesimo tempo massimo di risposta (specifiche valide per tutte le campagne multiplayer). In seguito alle risposte di entrambi i giocatori, l'esito della sfida concorrerà all'elaborazione di una classifica sulla base dei criteri di cui al punto 8.2.2 – ACCUMULO PUNTI MODALITA' DI GIOCO MULTIPLAYER (CAMPAGNE PERIODICHE E ALLENAMENTO).

Sulla base dei PUNTI di CAMPAGNA che saranno accumulati da ogni partecipante nel corso di ogni campagna, verrà stilata una classifica finale, e i giocatori saranno ordinati in base ai punti accumulati (dal maggior punteggio al minor punteggio).

8.4.2.1 – ASSEGNAZIONE DEI PREMI - CAMPAGNE SPEED

All'interno del game sarà visualizzabile una classifica specifica per ogni campagna Speed. A partire dalla classifica complessiva di campagna verranno quindi elaborate due graduatorie che comprenderanno al proprio interno:

- Prima Graduatoria: tutti i partecipanti STANDARD GAMERS in regola con i requisiti di partecipazione, ordinati in base ai punti accumulati nella singola Campagna Speed

- Seconda Graduatoria: tutti i partecipanti DIGITAL AMBASSADOR in regola con i requisiti di partecipazione, ordinati in base ai punti accumulati nella singola Campagna Speed

I premi delle CAMPAGNE SPEED verranno assegnati come segue:

1° Classificato STANDARD GAMERS – Nr. 3 Buoni Amazon del valore cadauno di 50€

2° Classificato STANDARD GAMERS – Nr. 2 Buoni Amazon del valore cadauno di 50€

3° Classificato STANDARD GAMERS – Nr. 1 Buoni Amazon del valore di 50€

1° Classificato DIGITAL AMBASSADOR – Nr. 3 Buoni Amazon del valore cadauno di 50€

2° Classificato DIGITAL AMBASSADOR – Nr. 2 Buoni Amazon del valore cadauno di 50€

3° Classificato DIGITAL AMBASSADOR – Nr. 1 Buono Amazon del valore di 50€

8.4.2.2 – ASSEGNAZIONE DEI PREMI – CAMPAGNE TEMATICHE

All'interno del game sarà visualizzabile una classifica specifica per ogni campagna tematica. A partire dalla classifica complessiva di campagna verranno quindi elaborate due graduatorie che comprenderanno al proprio interno:

- Prima Graduatoria: tutti i partecipanti STANDARD GAMERS in regola con i requisiti di partecipazione, ordinati in base ai punti accumulati nella Campagna tematica

- Seconda Graduatoria: tutti i partecipanti DIGITAL AMBASSADOR in regola con i requisiti di partecipazione, ordinati in base ai punti accumulati nella Campagna tematica

I premi della CAMPAGNA TEMATICA verranno assegnati come segue:

1° Classificato STANDARD GAMERS – Nr. 3 Buoni Amazon del valore cadauno di 50€

2° Classificato STANDARD GAMERS – Nr. 2 Buoni Amazon del valore cadauno di 50€

3° Classificato STANDARD GAMERS – Nr. 1 Buono Amazon del valore di 50€

1° Classificato DIGITAL AMBASSADOR – Nr. 3 Buoni Amazon del valore cadauno di 50€

2° Classificato DIGITAL AMBASSADOR – Nr. 2 Buoni Amazon del valore cadauno di 50€

3° Classificato DIGITAL AMBASSADOR – Nr. 1 Buono Amazon del valore di 50€

9 – VERBALIZZAZIONI DI ASSEGNAZIONE PREMI

Le assegnazioni dei premi avverranno alla presenza del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica o suo delegato addetto al controllo, presso la sede operativa della Società Delegata, entro le date indicate al paragrafo 5 – Periodo di Validità.

Il responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica o suo delegato redigerà apposito verbale dell'assegnazione dei premi che sarà trasmesso al Ministero dello Sviluppo Economico (MISE).

In ognuna delle 2 assegnazioni periodiche verranno verificate le liste relative alle CAMPAGNE SPEED e CAMPAGNE TEMATICHE e assegnati quindi i relativi premi in palio. I premi relativi al ranking generale verranno assegnati nell'ultima delle 2 assegnazioni con la verifica della graduatoria finale.

Si precisa che:

- in caso di ex-aequo di punteggi tra due o più posizioni in classifica che lo richiedano, al fine di determinare la classifica definitiva, si procederà ad una estrazione a sorte tra gli eventuali pari merito. L'estrazione verrà effettuata manualmente o, sulla base del numero di ex-aequo presenti, tramite un apposito software randomico, di cui si fornirà perizia al funzionario responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica o suo delegato alla verbalizzazione dell'estrazione;
- ogni partecipante potrà vincere un solo premio della sezione Campagne. Nel caso in cui un partecipante sia già vincitore di un premio in una precedente campagna e dovesse risultare vincitore in una delle Campagne successive, il premio verrà automaticamente assegnato al giocatore immediatamente successivo in ordine di graduatoria.

10 – PREMI

Il valore del montepremi del concorso ammonta ad Euro 6.080,98 (seimilaottanta/98) al netto di Iva ed è composto dai seguenti premi:

10.1 – PREMI RANKING GENERALE

1° PREMIO

- Nr. 2 Apple iPhone 12 512GB, del valore unitario di Euro 1.261,48 (milleduecentosessantuno/48), per un valore complessivo di Euro 2.522,95 (duemilacinquecentoventidue/95) al netto di Iva;

2° PREMIO

- Nr. 2 Apple iPad Mini 64GB, del valore unitario di Euro 376,23 (trecentosettantasei/23), per un valore complessivo di Euro 752,46 (settecentocinquantaquattro/46) al netto di Iva;

3° PREMIO

- Nr. 2 Apple iPod Touch, del valore unitario di Euro 202,79 (duecentodue/79), per un valore complessivo di Euro 405,57 (quattrocentocinque/57) al netto di Iva;

10.2 – PREMI CAMPAGNA SPEED 1 e CAMPAGNA SPEED 2

1° PREMIO

- Nr. 12 Buoni Amazon, del valore unitario di Euro 50,00 (cinquanta/00), per un valore complessivo di Euro 600,00 (seicento/00);

2° PREMIO

- Nr. 8 Buoni Amazon, del valore unitario di Euro 50,00 (cinquanta/00), per un valore complessivo di Euro 400,00 (quattrocento/00);

3° PREMIO

- Nr. 4 Buoni Amazon, del valore unitario di Euro 50,00 (cinquanta/00), per un valore complessivo di Euro 200,00 (duecento/00);

10.3 – PREMI CAMPAGNA TEMATICA 1 e CAMPAGNA TEMATICA 2

1° PREMIO

- Nr. 12 Buoni Amazon, del valore unitario di Euro 50,00 (cinquanta/00), per un valore complessivo di Euro 600,00 (seicento/00);

2° PREMIO

- Nr. 8 Buoni Amazon, del valore unitario di Euro 50,00 (cinquanta/00), per un valore complessivo di Euro 400,00 (quattrocento/00);

3° PREMIO

- Nr. 4 Buoni Amazon, del valore unitario di Euro 50,00 (cinquanta/00), per un valore complessivo di Euro 200,00 (duecento/00);

I premi non sono convertibili in denaro, né cedibili né in alcun modo modificabili. I Vincitori non potranno richiedere, con o senza l'aggiunta di denaro, premi diversi, anche se di minor valore.

La Società Promotrice si riserva la facoltà di sostituire premi eventualmente non disponibili per impossibilità sopravvenuta o per causa non imputabile alla stessa, con alternative di valore equivalente o superiore.

11 – CONSEGNA PREMI

In seguito ad ogni assegnazione dei Premi, la Società Promotrice procederà all'invio delle comunicazioni di vincita ai vincitori tramite email.

I premi verranno inviati da

- UniCredit S.p.A. (la Società Promotrice) per quanto riguarda i premi in Buoni Amazon
- Amarena Company S.r.l. (la Società Delegata) per quanto riguarda i premi del Ranking Generale.

L'invio dei premi verrà comunque effettuato entro 180 giorni dalla data di assegnazione, senza alcun onere o costo a carico del vincitore. In caso di mancata assegnazione del premio, entro il medesimo termine e con le medesime modalità, il premio verrà devoluto alla Onlus di cui al successivo art. 14.

Il funzionario responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica o suo delegato redigerà apposito verbale della avvenuta consegna dei premi ai Vincitori e della eventuale devoluzione alla Onlus di cui all'art. 14 che sarà trasmesso al MISE.

La Società Promotrice non assume alcuna responsabilità in caso di mancata ricezione della comunicazione di vincita, o del premio inviato tramite posta elettronica, dovuta alla indicazione di dati di recapito (indirizzo e-mail) errati o non veritieri da parte dei partecipanti. Il messaggio di posta elettronica conterrà il premio e le relative indicazioni di utilizzo.

Si precisa che per la comunicazione relativa alla consegna dei premi, la Società Promotrice non assume alcuna responsabilità nei seguenti casi:

- La mailbox di un Vincitore risulti piena;
- L'e-mail indicata dal Vincitore risulti inesistente, errata, non più attiva o incompleta;

- Non vi sia risposta dall'host computer del Vincitore dopo l'invio dell'e-mail da parte della Società Promotrice;
- La mailbox di un Vincitore risulti disabilitata;
- L'e-mail di un Vincitore sia inserita in una blacklist.

12 – COSTI DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione al concorso è gratuita, salvo gli eventuali costi di connessione al gioco.

13 – CAUZIONE

Ai sensi dell'art. 7 D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430, è stata prestata fideiussione a garanzia della corresponsione dei premi del concorso pari al 100% del valore complessivo massimo del montepremi in palio.

14 – ONLUS

Eventuali premi non assegnati verranno devoluti in beneficenza alla Fondazione Istituto Sacra Famiglia Onlus con sede in Piazza Moneta, 1 – 20090 Cesano Boscone (MI), C.F. 03034530158, P.I. 00795470152

15 – RIVALSA

Si rinuncia al diritto di rivalsa della ritenuta sul valore dei premi nei confronti dei Vincitori, ai sensi dell'art. 30 del D.P.R. 29 settembre 1973 n. 600.

16 – COMUNICAZIONE E PUBBLICITA'

I messaggi pubblicitari che comunicheranno il concorso saranno coerenti con il presente Regolamento.

I Destinatari saranno informati tramite posta elettronica e ogni altro mezzo che la Società Promotrice riterrà opportuno. Il regolamento sarà disponibile alla pagina dedicata della intranet aziendale. La pubblicità sarà conforme al presente regolamento.

17 – TRATTAMENTO DEI DATI

La partecipazione alla presente manifestazione a premi presuppone il trattamento dei dati personali dei Partecipanti nel rispetto del Regolamento UE 2016/679 e del D. Lgs. 10 agosto 2018, n. 101.

Responsabile del trattamento è UniCredit S.p.A. con sede legale in Milano, Piazza Gae Aulenti 3, Tower A – 20154 Milano e si qualifica Isapiens S.r.l. Titolare Autonomo del Trattamento con sede legale in Via Dei Pellegrini 22 - 20143 – Milano.

Isapiens S.r.l., in qualità di Titolare del trattamento, informa che tali dati saranno trattati con modalità manuale e/o informatizzata per finalità strettamente legate alla partecipazione alla manifestazione stessa.

UniCredit S.p.A. precisa che il Soggetto Delegato è stato nominato Titolare del trattamento dei dati personali ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 28 del Regolamento UE 2016/679 e che pertanto i dati personali dei Partecipanti alla

presente manifestazione a premi saranno allo stesso comunicati e dallo stesso trattati per i fini strettamente necessari allo svolgimento della manifestazione stessa.

Il Regolamento attribuisce agli interessati i diritti di cui agli artt. 15-22 del Regolamento UE 2016/679, tra i quali quello di conoscere quali sono i dati personali in possesso della Banca e come questi vengono utilizzati (Diritto di accesso), di ottenerne l'aggiornamento, la rettifica o, se vi è interesse, l'integrazione, nonché la cancellazione, la trasformazione in forma anonima o la limitazione. Per l'esercizio dei diritti di cui sopra l'interessato può rivolgersi a UniCredit S.p.A., Ufficio Claims, Via Del Lavoro n. 42, 40127 Bologna, tel. +39 051.6407285, fax +39 051.6407229, indirizzo e-mail: Reclami@unicredit.eu - indirizzo Pec: Reclami@PEC.UniCredit.EU.

18. SERVER E DATABASE PARTECIPANTI

Il server di raccolta e gestione di tutti i dati relativi allo svolgimento della manifestazione a premio ha sede in Italia. La Società Promotrice si rende disponibile a fornire alla Pubblica Amministrazione, dietro semplice richiesta, il database relativo alla manifestazione a premio.

19. ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

La partecipazione al concorso comporta l'accettazione totale ed incondizionata di tutte le clausole contenute nel presente regolamento.

20. NORMATIVA DI RIFERIMENTO

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 2002 n. 1/AMTC del Ministero dello Sviluppo Economico (già Ministero delle Attività Produttive).