

**REGOLAMENTO
CONCORSO A PREMI
APP "PLAYTODAY"**

1. SOGGETTO PROMOTORE

Il titolare del presente concorso collegato alla relativa applicazione digitale di cui al successivo art. 2, è **Società Editoriale il Fatto S.p.A.** (di seguito per brevità anche "il **Promotore**" o "**SEIF**") con sede legale in Roma alla Via di Sant'Erasmus n. 2 (00184) C.F. e P.IVA 10460121006.

2. TIPOLOGIA DI INIZIATIVA

"Playtoday" è un'applicazione digitale resa disponibile attraverso gli abituali *digital store* (Google play, Apple Store) composta da una serie di giochi digitali di abilità e destrezza.

Per la promozione e lancio della APP, SEIF intende legare proprio allo svolgimento dei richiamati giochi digitali – meglio indicati e disciplinati come segue - l'accesso degli utenti di cui all'art. 6 e la potenziale attribuzione di premi sulla base di un concorso (ai sensi dell'articolo 2, comma 1, lettera d), del D.P.R. n. 430/2001), svolto tramite la mobile app "PLAYTODAY" (di seguito per brevità anche la "**APP**"), nel quale l'attribuzione dei premi offerti dipende esclusivamente dall'abilità del concorrente (di seguito per brevità anche "il **Concorso**")

3. TERRITORIO DI DIFFUSIONE DELL'INIZIATIVA

L'iniziativa legata alla APP, i relativi giochi e il Concorso si svolgeranno nel territorio Italiano.

4. DURATA

Il Concorso si svolgerà temporaneamente in connessione con lo svolgimento dei giochi della APP.

La durata complessiva del Concorso - includente le fasi di gioco e la definitiva attribuzione dei premi - sarà dal 24 luglio 2021 al 31 Ottobre 2021, ai sensi dell'art. 1 c. 3 del D.P.R. 430/2001.

L'assegnazione dei premi avverrà sulla scorta di quanto previsto all'art. 10, mentre la consegna dei premi entro il giorno 31 Ottobre 2021 e in coerenza con quanto previsto all'art. 8 e 10.

Lo svolgimento dei giochi di cui al Concorso avverrà dal giorno 30 luglio 2021 e fino al giorno 30 settembre 2021. All'interno di tale periodo di svolgimento, saranno svolte un totale di 9 partite settimanali, ciascuna delle quali avrà una durata pari all'intera settimana, per un totale quindi di 9 settimane.

Il riconoscimento dei vincitori dei premi sarà riconosciuta attraverso i meccanismi della APP così come indicati ai successivi artt. 7 e 8.

A chiusura del Concorso, la APP proseguirà la regolare attività con i giochi medesimi.

5. PRODOTTI E SERVIZI PROMOZIONATI.

Il Concorso è funzionale alla promozione e pubblicizzazione della APP di proprietà di SEIF, tra i soggetti possessori di abbonamento a prodotti editoriali SEIF ai sensi dell'art. 6 che segue.

6. DESTINATARI

Il Concorso è destinato a tutti i soggetti maggiorenni in possesso di Codice Fiscale Italiano che, a partire dal 24 luglio 2021 e fino al 30 settembre 2021, risulteranno possessori di un abbonamento ai servizi editoriali della testata giornalistica IL FATTO QUOTIDIANO, sia nella versione cartacea che digitale facente capo al dominio www.ilfattoquotidiano.it.

Coloro che, durante il suindicato periodo avranno sottoscritto l'abbonamento ai prodotti SEIF, potranno scaricare gratuitamente la APP e associare il proprio codice di abbonamento alla APP medesima. Tale APP è predisposta per linguaggio iOS ed Android e permetterà, agli utenti, che i medesimi partecipino ad un gioco a risposte multiple in diretta cui verrà connesso il Concorso – per il periodo di cui all'art. 4 - e di fruire messaggi promozionali che verranno offerti sulla medesima APP.

Si precisa che le società e titolari delle piattaforme (store) di acquisizione della APP, ovvero Apple Inc. e Google LLC, non risultano sponsor del Concorso, né risultano coinvolte in alcun modo.

7. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO E SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Per partecipare al Concorso i partecipanti di cui all'art. 6 dovranno, dal giorno 24 luglio 2021 e fino al giorno 30 settembre 2021, in primo luogo scaricare la APP disponibile gratuitamente sull'Apple Store (per i titolari di device con sistema operativo iOS) o su Play Store (per i titolari di device con sistema operativo Android) e successivamente procedere alla registrazione di un account di gioco tramite l'inserimento nella APP delle proprie credenziali di accesso al proprio abbonamento online, cioè vale a dire attraverso l'inserimento nella APP del proprio "username" (coincidente con l'indirizzo e-mail fornito) e la "password prescelta

Nel periodo compreso tra il 30 Luglio 2021 e il 30 settembre 2021, ciascun utente/giocatore sarà abilitato a giocare fino a 9 volte ("Partite"). Tali Partite consisteranno in un insieme di 4 diversi giochi denominati "Notizie a cascata", "Slot news", "Al posto giusto", "Dacci un taglio", ciascuno composto da un determinato numero di domande a cui rispondere con modalità diverse, successivamente descritte nel dettaglio ai sensi dell'art. 8.

Collegandosi alla APP nel periodo di attività di una partita della durata di una settimana – il cui svolgimento potrà essere segnalato dal Promotore all'utente tramite un sistema di notifica della APP (qualora l'utente abiliti tale funzionalità) ovvero nelle modalità di pubblicità di cui al successivo art. 16, ivi inclusi i *social network* - ciascun concorrente avrà la possibilità di partecipare alla partita in corso. Il numero di risposte esatte, il numero di tentativi effettuati per rispondere esattamente ed il tempo impiegato per concludere il gioco determinano un punteggio che determinerà l'accesso del concorrente in una apposita classifica relativa alla partita in corso, denominata "Classifica Settimanale".

Per ciascun gioco di ciascuna partita il singolo concorrente, nel caso non fosse soddisfatto del punteggio raggiunto dopo aver concluso un primo set di domande, potrà tentare di migliorarlo giocando un secondo set di domande con le stesse modalità ma con domande diverse. Nel caso scelga di giocare un secondo set di domande il punteggio raggiunto nel primo tentativo sarà definitivamente perso e conterà, ai fini del gioco, solo il risultato che raggiungerà nel secondo tentativo. Il concorrente potrà tentare di migliorare il suo punteggio con un secondo tentativo per tutta il periodo di durata della partita.

I concorrenti primi tre classificati di ciascuna Classifica Settimanale saranno i vincitori dei cosiddetti premi settimanali previsti all'art.9. Al termine di ogni Partita la Classifica Settimanale si azzererà.

I punteggi realizzati da ciascun concorrente in ogni singola partita settimanale, così come confermati nella Classifica Settimanale, si sommeranno andando a formare una Classifica Generale. I concorrenti che alla data del 30 settembre 2021, al termine della 9^a e ultima partita del Concorso, avranno conquistato i primi tre posti della "Classifica Generale", saranno i vincitori dei premi finali del Concorso PLAYTODAY, come previsto al successivo art. 9.

Fermo quanto più ampiamente indicato all'art. 9 ultimo paragrafo, la vittoria di una o più partite settimanali non è ostativa alla vittoria nella Classifica Generale e ciascun utente potrà decidere a quali partite prendere parte, non essendo obbligatorio partecipare a tutte. Per ottenere un punteggio dovrà invece concludere, nel corso della settimana, almeno una volta tutti e quattro i giochi di una partita.

Le partite avranno una durata settimanale e verranno rese disponibili sulla APP a partire dalle ore 00:00 di venerdì 30 luglio 2021 e fino alle 23.59 di giovedì 30 settembre 2021, per un totale di 9 partite. Ogni settimana saranno proclamati i vincitori, fermo quanto previsto al successivo art. 10.

Il software di gestione registrerà tutte le partecipazioni pervenute, memorizzando i dati dei partecipanti da cui provengono le risposte.

Tutti gli utenti che risulteranno vincitori delle singole partite, previo controllo del corretto funzionamento del software e del corretto svolgimento delle partite, saranno inseriti nella graduatoria, denominata Classifica Settimanale, utile per effettuare la prevista verbalizzazione e successiva assegnazione del premio di cui all'art. 10.

Resta inteso che la vincita della partita ed il conseguente diritto all'assegnazione del corrispondente premio messo in palio, devono intendersi sempre subordinati alla relativa conferma risultante dal verbale di assegnazione di cui al successivo art. 10 del presente Regolamento. Pertanto, solo i concorrenti che risulteranno confermati come vincitori per effetto del verbale di assegnazione ivi riportato avranno diritto alla riscossione del premio messo in palio.

8. DESCRIZIONE E MECCANISMO DEI GIOCHI

A) GIOCO 1 – “NOTIZIE A CASCATA”

“*Notizie a Cascata*” è un gioco legato all'attualità e all'informazione in cui bisogna dare più risposte ad una domanda scegliendo ogni volta tra due opzioni, in un tempo limitato per ogni risposta.

Per ogni partita il giocatore avrà a disposizione due set indipendenti di tre domande e ad ogni domanda lo schermo del dispositivo diventa uno spazio di gioco e si divide verticalmente in due metà, rappresentante ognuna una delle due opzioni possibili per la domanda.

Dalla parte superiore dello schermo inizieranno a scendere, una di seguito all'altra, delle opzioni per un totale di 15 e il concorrente dovrà attribuirle a una delle due alternative trascinandole con il dito fuori dallo schermo il biscotto dalla parte dell'alternativa scelta, segnalata nella parte inferiore dello spazio di gioco. La risposta esatta o sbagliata viene segnalata da un effetto visivo e sonoro. La velocità di discesa delle opzioni aumenterà all'aumentare delle risposte esatte rendendo il gioco via via più difficile. Il punteggio viene assegnato solo a conclusione della terza domanda del set e verrà determinato dal numero di risposte esatte e dal tempo impiegato per concludere ciascuna domanda.

Al termine della prima e della seconda domanda al concorrente viene proposta la domanda successiva. Al termine della terza e ultima domanda del set al concorrente viene mostrato il punteggio raggiunto. Come spiegato precedentemente, potrà tentare di migliorarsi giocando il secondo set di domande ma rinunciando al punteggio ottenuto.

Se nel corso del gioco una delle opzioni scendendo tocca il bordo inferiore dello spazio di gioco perché il concorrente non è riuscito a trascinarla prima o verso destra o verso sinistra la domanda si interrompe e il concorrente non guadagna punti e si passa alla domanda successiva o, nel caso della terza e ultima domanda, il set si conclude.

Per ciascuna delle 3 domande di ogni set il concorrente dovrà attribuire la giusta risposta a 15 alternative.

Se il concorrente interromperà un set di gioco volontariamente o se tale set dovesse interrompersi per qualsiasi altra causa, il set e il suo punteggio verranno persi e non potranno essere recuperati.

B) GIOCO 2 – “SLOT NEWS”

“*Slot news*” è un gioco legato all'attualità in cui bisogna completare una notizia scegliendo tra più opzioni possibili.

Ogni partita il giocatore avrà a disposizione due set indipendenti di tre domande consistenti ciascuna in una diversa breve frase riferita ad una notizia di attualità o ad una dichiarazione nella quale due parole sono in realtà delle slot machine che, girando, mostrano 5 parole o nomi che potrebbero completare esattamente la frase. Il concorrente dovrà fermare la rotazione di ciascuna slot toccandola con il dito nel momento in cui nella finestra centrale della slot appare la parola che lui ritiene corretta per poter avere la frase giusta. Se la frase sarà giusta, verrà segnalato dalla APP e il concorrente potrà passare alla frase successiva altrimenti in caso di errore, sempre segnalato dall'APP, il gioco ritornerà alla schermata precedente e il concorrente potrà ritentare di fermare esattamente le due slot con le stesse modalità. Ciascuna slot contiene 5 parole e la velocità di rotazione delle parole nelle slot è decrescente nel tempo e il concorrente avrà a disposizione 10 tentativi per ciascuna domanda da effettuarsi in un tempo massimo di 1 minuto.

Il punteggio verrà assegnato solo a conclusione della terza domanda del set e verrà determinato dal numero di tentativi impiegati per trovare le giuste combinazioni di parole e dal tempo impiegato per concludere ciascuna domanda.

Al termine della prima e della seconda domanda al concorrente verrà proposta la domanda successiva. Al termine della terza e ultima domanda del set al concorrente viene mostrato il punteggio raggiunto. Come spiegato precedentemente, potrà tentare di migliorarsi giocando il secondo set di domande ma rinunciando al punteggio ottenuto.

Se il concorrente interromperà un set di gioco volontariamente o se tale set dovesse interrompersi per qualsiasi altra causa, il set e il suo punteggio verranno persi e non potranno essere recuperati.

C) GIOCO 3 – AL POSTO GIUSTO

“Al Posto Giusto” è un gioco che consiste nell’ordinare per quantità tre elementi che potrebbero avere nulla a che fare tra loro tranne il fatto di poter essere legati a dei numeri.

Ogni partita il giocatore avrà a disposizione due set indipendenti di due domande ciascuna consistente nel dare il giusto ordine ai tre elementi secondo il loro rispettivo valore numerico ordinandoli dal maggiore al minore o viceversa secondo quanto richiesto dalla domanda.

Anche in questo caso lo schermo diventa uno spazio di gioco con tre biscotti grafici con indicati i tre diversi elementi riconducibili a valori numerici e tre spazi vuoti dove i biscotti grafici dovranno essere posizionati nel giusto ordine. Per far ciò il concorrente dovrà spostare ciascun biscotto trascinandolo con il dito dalla posizione originale fino alla posizione che secondo lui rappresenta il giusto posto di quel biscotto nell’ordinamento richiesto. Se l’ordine è giusto verrà segnalato dalla APP e il gioco passerà alla domanda successiva o termina il set nel caso della seconda e ultima domanda. Nel caso l’ordine fosse sbagliato il gioco ritornerà alla schermata precedente, i biscotti grafici ritorneranno nella posizione originaria e il concorrente potrà ritentare la risposta con le modalità sopra descritte.

Il punteggio verrà assegnato solo a conclusione della seconda e ultima domanda del set e verrà determinato dal numero di tentativi impiegati per trovare il giusto ordine e dal tempo impiegato per concludere ciascuna domanda. Il giocatore avrà a disposizione per ogni domanda 6 tentativi di risposta in un minuto di tempo massimo al termine del quale si passerà alla domanda successiva o, nel caso della seconda domanda, alla conclusione del set, non assegnando un punteggio alla domanda.

Al termine della prima domanda al concorrente verrà proposta la domanda successiva. Al termine della seconda e ultima domanda del set al concorrente verrà mostrato il punteggio raggiunto. Come spiegato precedentemente, potrà tentare di migliorarsi giocando il secondo set di domande ma rinunciando al punteggio ottenuto.

Se il concorrente interromperà un set di gioco volontariamente o se tale set dovesse interrompersi per qualsiasi altra causa, il set e il suo punteggio verranno persi e non potranno essere recuperati.

D) GIOCO 4 – DACCI UN TAGLIO

“Dacci un taglio” è un gioco legato all’attualità e per ogni partita il giocatore avrà a disposizione due set di due domande ciascuno ed ogni domanda chiederà di mettere in relazione due grandezze numeriche che daranno un numero per risultato che dovrà essere individuato per approssimazioni successive dal concorrente operando sullo schermo del suo apparato. Lo schermo, infatti, si trasforma in uno spazio di gioco che occupa la maggior parte dello schermo, delimitato nella sua parte superiore e inferiore da due valori numerici che rappresentano gli estremi dell’intervallo entro cui è compreso il risultato richiesto.

Al centro dello spazio di gioco sono presenti delle forbici che devono essere catturate con il dito e trascinate dall’alto verso il basso per determinare il valore numerico approssimativo che si pensa sia la risposta corretta e che viene dinamicamente visualizzato sul lato destro dello schermo al variare della posizione del dito e conseguentemente delle forbici.

Una volta stabilito il valore che riteniamo corretto si deve trascinare le forbici con il dito verso destra per “tagliare” lo spazio di gioco in corrispondenza di quel valore.

Se il taglio è corretto, ovvero all’interno della fascia di approssimazione stabilita rispetto al valore esatto, lo schermo lo segnala, il concorrente vince e il gioco passa alla domanda successiva o si conclude il set nel caso della seconda domanda.

In caso di risposta errata, ovvero di un valore risultante dal taglio che non rientra nella fascia di approssimazione stabilita, l'intervallo dello spazio di gioco che non contiene il valore esatto viene eliminato e sostituito dall'espansione della parte dello spazio di gioco che contiene il valore richiesto e che avrà come estremi dell'intervallo il valore stabilito dal taglio e il valore precedente dell'estremo ancora in gioco.

Il gioco procede con tagli successivi che restringono secondo il precedente meccanismo l'intervallo di gioco fino a quando il concorrente riuscirà ad indovinare il valore richiesto entro il tempo massimo di un minuto.

Anche in questo caso il punteggio è dato dal numero dei tentativi effettuati e dal tempo impiegato per individuare il valore esatto e viene assegnato solo al termine del set.

Al termine della prima domanda al concorrente viene proposta la domanda successiva. Al termine della seconda e ultima domanda del set al concorrente viene mostrato il punteggio raggiunto. Come spiegato precedentemente, potrà tentare di migliorarsi giocando il secondo set di domande ma rinunciando al punteggio ottenuto.

Se il concorrente interromperà un set di gioco volontariamente o se tale set dovesse interrompersi per qualsiasi altra causa, il set e il suo punteggio verranno persi e non potranno essere recuperati.

9. NATURA E VALORI DEI PREMI. PREMI SETTIMANALI E PREMIO FINALE

Il valore complessivo dei premi sarà in base alla tipologia di Premio che si dovrà assegnare, distinguendosi tra "Premio Settimanale" da assegnarsi sulla base della Classifica Settimanale, e "Premio Finale" sulla base della Classifica Generale, così come sarà determinata alla conclusione della 9^a (nona) settimana di Concorso. I Premi sono assoggettati all'imposta sul valore aggiunto o alla relativa imposta sostitutiva.

Il montepremi complessivo in valore Euro dato dalla somma dei Premi Settimanali e dei Premi Finali è pari a **Euro 14.635,00** (quattordicimilaseicentotrentacinque/00) al netto dell'IVA.

1. Premi Settimanali

Il valore complessivo dei Premi Settimanali è di **Euro 8.836,00** (ottomilaottocentotrentasei/00) al netto dell'IVA, valore determinato sulla base dei premi che per le n. 9 settimane verranno assegnati.

- 1° PREMIO - **Bici elettrica** - valore di Euro 540,00 a pezzo (Euro 4.860,00 di valore complessivo);
- 2° PREMIO (settimane alternate) – **Monopattino** - valore di Euro 299,00 a pezzo (Euro 1.495,00 di valore complessivo);
- 2° PREMIO (settimane alternate) – **Cuffie Bose** - valore di Euro 280,00 a pezzo (Euro 1.120,00 di valore complessivo);
- 3° PREMIO (settimane alternate) – **Macchina caffè** – valore di Euro 129,00 a pezzo (Euro 645,00 di valore complessivo)
- 3° PREMIO (settimane alternate) – **Estrattore centrifuga** - valore di Euro 179,00 a pezzo (Euro 716,00 di valore complessivo).

2. Premi Finali

Il valore complessivo dei Premi Finali è di **Euro 5.799,00** (cinquemilasettecentonovantanove/00) oltre IVA, valore determinato sulla base dei n. 3 premi finali assegnati a conclusione del Concorso, sulla base della Classifica Generale finale.

- 1° PREMIO – **Sony tv Oled 65"** – valore Euro 2.599,00;
- 2° PREMIO – **Scooter Scarabeo Aprilia 50cc** – Valore Euro 1.900,00;
- 3° PREMIO – **Apple mac book pro 13pollici** - Valore Euro 1300,00 oppure, a scelta del vincitore, **Bimby 12 TM6** – Valore Euro 1.200,00

Resta inteso che visto il numero massimo di 9 partite riservate a ciascun utente, ai sensi dell'art. 7 paragrafo 4, ciascun utente avrà altresì il diritto di poter aggiudicarsi tanto i Premi Settimanali (ivi incluso il primo

premio per un numero massimo di 9 volte e 9 premi anche diversi tra loro), quanto concorrere evidentemente per il Premio Finale.

9 bis – CAUZIONE

Ai sensi dell'art. 7 del D.P.R. n. 430 del 26 ottobre 2001, è stata versata una cauzione per i Premi del Concorso pari al 100% del valore complessivo dei Premi messi in palio. La cauzione è stata versata a mezzo deposito cauzionale effettuato alla Tesoreria dello Stato in data 8 giugno 2021 come da allegato in copia al Regolamento.

10. VERBALI E MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE DEI PREMI.

I verbali di assegnazione saranno predisposti con cadenza periodica da concordare con il notaio o con il responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio (o con il relativo delegato).

In ogni caso è previsto che il verbale per l'assegnazione dei Premi Settimanali, avvenga entro n. 30 giorni successivi alla stesura della Classifica Settimanale. L'ultimo Premio Settimanale verrà assegnato entro il 30 settembre 2021.

Il termine ultimo per la consegna dei Premi Settimanali da parte del Promotore è il 31 ottobre 2021.

Il Premio Finale sulla base della Classifica Generale verrà assegnato il 31 Ottobre 2021 e consegnato entro il 15 novembre 2021. Con la verbalizzazione dell'assegnazione del Premio Finale la manifestazione a premio di cui al presente Regolamento si intenderà conclusa, ferma la consegna del Premio Finale al vincitore.

Al fine di procedere alle assegnazioni verranno utilizzate le risultanze delle singole partite di gioco, estratte con modalità informatiche. A tal fine il Promotore fornirà i dati dei vincitori per ciascuna delle Partite svolte.

In caso di pari merito tra due o più Partecipanti, questi verranno ordinati in classifica in base al momento in cui avranno raggiunto il punteggio finale, con precedenza per il Partecipante che lo avrà raggiunto in un momento antecedente.

A conclusione della procedura di assegnazione, si procederà con la consegna dei Premi con le tempistiche previste al presente art. 10. Ai concorrenti che, sulla base delle risultanze del verbale di assegnazione, risulteranno vincitori delle singole partite del Concorso, saranno consegnati i Premi Settimanali, così come i Premi Finali sulla base della Classifica Generale infine determinatasi.

Il Promotore invierà la comunicazione dell'avvenuta aggiudicazione, successivamente all'avvenuta verbalizzazione attraverso invio dei voucher a mezzo e-mail all'indirizzo che il concorrente indicherà in fase di registrazione al Concorso o successivamente.

I premi non potranno essere commutati in denaro o in gettoni d'oro o in altri beni e/o servizi diversi da quelli in essi incorporati né è data facoltà al vincitore di richiedere di ricevere premi alternativi anche di minor valore.

Il Promotore non assume alcuna responsabilità per le ipotesi di mancato recapito di e-mail ai vincitori, non imputabili al medesimo Promotore, quali, a titolo meramente esemplificativo, i casi in cui l'e-mail inviata non potesse essere ricevuta dal concorrente per inbox pieno o di dimensioni insufficienti, qualora l'indirizzo indicato in fase di registrazione risultasse errato, incompleto o disattivato, oppure non vi fosse risposta dall'host computer dopo l'invio dell'e-mail o la mailbox risultasse disabilitata o, ancora, l'indirizzo e-mail indicato fosse inserito in una black-list, disattivata o, comunque, risultasse non funzionante.

Allo stesso tempo il Promotore non potrà rispondere e si intenderà sollevato da responsabilità in caso di mancato funzionamento e/o difetto di fabbrica e/o al momento della consegna del singolo Premio. Il Promotore non può in nessun caso essere ritenuto responsabile di eventuali problematiche o danni sorti durante la fruizione dei premi in palio. Con la partecipazione al Concorso, i vincitori manlevano e dichiarano il Promotore non responsabile di eventuali problematiche o danni e/o infortuni, a cose e/o persone sorti durante la fruizione dei premi in palio.

11. ADEMPIMENTI. DEVOLUZIONE DEI PREMI E NON RESPONSABILITÀ DEL PROMOTORE

Tutte le operazioni del Concorso avverranno in ottemperanza alla normativa vigente. Prendendo parte al Concorso, il partecipante dichiara implicitamente di aver preso visione e di accettare il presente Regolamento. Prima di assegnare i premi, il Promotore si riserva di effettuare tutte le verifiche necessarie per verificare il regolare andamento del Concorso da parte dei partecipanti e l'età superiore ai 18 (diciotto) anni dei vincitori nonché il possesso di un Codice Fiscale italiano.

Ai sensi dell'art. 10 comma 5 del D. L. 430/2001, i premi non richiesti o non assegnati al termine del Concorso, diversi da quelli rifiutati, saranno devoluti, anche sotto forma di premi alternativi di pari valore, alla ONLUS: Associazione Trama di Terre Onlus – a.p.s._C.F._ codice fiscale: 90025760373 - organizzazione non lucrativa di utilità sociale, ai sensi di legge.

Il Promotore non si assume alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento Internet, inclusi, ma non limitati a, malfunzionamenti nei server utilizzati dal Promotore e/o ritardi nella connessione e trasmissione dati che possano impedire ad un concorrente la partecipazione.

Ai fini del Concorso fanno fede i dati del Promotore in merito alla correttezza delle risposte fornite.

I server sono localizzati in Italia. Si precisa ad ogni modo che, in caso di indisponibilità dei server allocati in Italia, potranno essere utilizzati server allocati all'estero e verrà previsto un sistema di "*mirroring*", che replichi, in tempo reale, le informazioni inviate dai Partecipanti, dal server estero ad altro server ubicato in Italia e deputato alla gestione dei dati e delle attività relative a tutte le fasi del Concorso (in linea con quanto stabilito dalle Linee Guida del Ministero dello Sviluppo Economico, aggiornate al 13.02.2020).

12. PRIVACY

Il trattamento dei dati personali di ciascun concorrente sarà svolto in piena conformità alla normativa italiana in materia di privacy (e in linea con il Regolamento UE 2016/679) ed in ottemperanza alla relativa informativa rilasciata al concorrente e disponibile sulla APP al momento dell'iscrizione e successiva partecipazione al Concorso.

13.CONDOTTE VIETATE

Ai partecipanti al Concorso è fatto divieto di utilizzare mezzi o strumenti in grado di eludere l'aleatorietà del quiz, ivi inclusi motori di ricerca, software, internet bot e altri strumenti informatici in grado di alterare le partecipazioni o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa secondo il giudizio insindacabile del Promotore.

I partecipanti al Concorso sono esclusivamente responsabili del proprio utilizzo della APP e dei contenuti mostrati, rappresentati, pubblicati, condivisi o trasmessi ad altri utenti all'interno o mediante la APP ovvero in relazione all'utilizzo della stessa o comunque connessi a quest'ultima, ivi inclusi eventuali contenuti pubblicati dagli utenti su qualunque media, mezzo di comunicazione o piattaforma di qualsiasi tipo, tra cui, a titolo esemplificativo e non esaustivo, *Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter, WhatsApp e Telegram*. È fatto divieto ai partecipanti al concorso di pubblicare, mostrare, rappresentare, condividere o trasmettere ad altri utenti contenuti diffamatori, errati, abusivi, osceni, offensivi, sessualmente espliciti, intimidatori, molesti, etnicamente offensivi, illegali ovvero qualsiasi altro contenuto che violi diritti di terzi. Si considera in tal modo vietata la condotta dell'utente che utilizzi pubblicamente, come propria immagine profilo di un qualsiasi media, mezzo di comunicazione o piattaforma, un contenuto ritenuto, secondo il giudizio insindacabile del soggetto promotore, diffamatorio nei confronti di quest'ultimo o di terzi.

Con la partecipazione al Concorso, i concorrenti manlevano e dichiarano il Promotore non responsabile di tutte le eventuali infrazioni alle suindicate condotte vietate, dichiarando che il Promotore sarà garantito da ogni eventuale rivendicazione, pretesa, diritto e/o contestazione venisse al medesimo mosso in conseguenza delle avvenute infrazioni da parte di ciascun concorrente/utente.

In ogni caso, i partecipanti al Concorso che, secondo il giudizio insindacabile del soggetto promotore, abbiano preso parte al Concorso ovvero abbiano posto in essere condotte in violazione di quanto previsto dal presente regolamento e dei divieti di cui al presente articolo, potranno essere esclusi dal concorso e/o da

successivi concorsi del soggetto promotore e non ricevere i premi eventualmente conseguiti. Gli utenti restano esclusivamente responsabili per qualsiasi danno subito dal Promotore o da terzi a causa di tali condotte illecite.

A tutela della buona fede di tutti i concorrenti, il Promotore si riserva il diritto di effettuare controlli e approfondimenti su partecipazioni al Concorso (o a singole partite) ovvero su altre condotte degli utenti che possano essere considerate anomale e che possano essere finalizzate ad eludere le previsioni del presente Regolamento.

Il Promotore si riserva altresì il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni nella propria esclusiva discrezionalità e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato. A titolo esemplificativo e non esaustivo, il Promotore si riserva, nella propria esclusiva discrezionalità, il diritto di sospendere o disabilitare permanentemente l'account della APP appartenente all'utente che, secondo il giudizio insindacabile del soggetto promotore, abbia posto in essere una o più condotte vietate dal presente regolamento, e di impedire ogni tentativo dell'utente di partecipare al presente o a successivi concorsi.

13. RINUNCIA ALLA RIVALSA

Il soggetto promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte a favore dei vincitori ex art. 30 D.P.R. 600/73.

14.

14. VALIDITA' DEL REGOLAMENTO

Il presente regolamento è valido con effetto immediato e tutte le indicazioni contenute in esso, salve le clausole ad efficacia ultra attiva, sono da considerarsi efficaci per tutta la durata prevista dal presente Regolamento e per ciascuna partita di gioco che verrà indetta nel suddetto periodo.

Eventuale modifiche e/o integrazioni saranno all'uopo comunicate e aggiornate ai sensi della normativa vigente.

15. COMUNICAZIONI

Eventuali reclami, comunicazioni o richieste di informazione dovranno essere inviate a mezzo e-mail all'indirizzo assistenza@ilfattoquotidiano.it, prevedendo nell'oggetto dell'e-mail l'indicazione "PLAYTODAY – Comunicazione da parte del concorrente sig. XXXXXXXXXXXXXXXX"

16. PUBBLICITÀ DEL CONCORSO E DEL REGOLAMENTO

Il Regolamento completo del Concorso a premio sarà reperibile sulla APP e/o sul sito internet www.ilfattoquotidiano.it nonché sui relativi profili ufficiali social network presenti su piattaforme quali *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* o altre.

La pubblicità del Concorso sarà conforme al Regolamento e verrà effettuata tramite canali multimediali, internet e stampa e ulteriori forme di pubblicità, sempre nel rispetto ed in conformità di quanto previsto dal DPR. 430/2001 in materia di manifestazioni a premio.

SOCIETA' EDITORIALE IL FATTO SpA