

## REGOLAMENTO Conè' APP

Il Concorso a premi **"Conè APP"** (di seguito, **"Concorso"**) è un'iniziativa organizzata e promossa dal Consorzio Proprietari Centro Commerciale Conè - PI 04414120263. (di seguito, **"Centro Commerciale"** o **"Centro"** o **"Promotore"** o **"Soggetto Promotore"**), rivolta ai clienti registrati (di seguito, **"Partecipanti"**) del Centro Commerciale. La registrazione e partecipazione al concorso sarà possibile esclusivamente tramite l'apposita Applicazione segnalata dal Centro stesso (di seguito, **"App"**).

Lo scopo del Regolamento è quello di descrivere ai Partecipanti il funzionamento del Concorso e le condizioni di partecipazione allo stesso. Il Regolamento completo sarà disponibile per la consultazione da parte dei Partecipanti su <https://www.centrocommercialecone.com/>. Inoltre, per poter partecipare al Concorso, sarà necessario anche confermare la presa visione dell'Informativa Privacy, attraverso spunta dell'apposita checkbox.

Il Concorso è stato organizzato e verrà svolto in conformità alle disposizioni del DPR 430/2001, normativa nazionale applicabile in tema di manifestazioni a premi, nel rispetto del Regolamento Europeo 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio sulla protezione dei dati personali e, infine, secondo le norme indicate di seguito nel testo.

### **Articolo 1 – Soggetto Promotore**

Il Concorso è promosso dal Consorzio Proprietari Centro Commerciale Conè con sede a Conegliano 31015 (TV), Via San Giuseppe 25 – PI 04414120263

### **Articolo 2 – Soggetto delegato**

Per il Concorso è stata nominata l'Agenzia Network Pro srl - P.I. 01461800383 - Sede Legale C.so Milano 26/a – 20900 Monza – Sede operativa P.le San Giorgio 12/a - 44124 Ferrara - P.I. 01461800383, nella persona del suo legale rappresentante Rossetti Mauro, a rappresentare il Promotore per i seguenti adempimenti: predisposizione e presentazione al Ministero delle Imprese e del Made in Italy dei documenti di apertura e chiusura, domiciliazione e conservazione della documentazione della manifestazione a premi per la sola durata della stessa, coordinamento e convocazione del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica per la chiusura della manifestazione, firma del regolamento e dei verbali redatti.

### **Articolo 3 – Destinatari**

Il Concorso denominato **"Conè APP"** è destinato a tutti i clienti del Centro Commerciale residenti o domiciliati sul territorio italiano e Repubblica di San Marino che abbiano completato la procedura di iscrizione fornita dall'App e che abbiano accumulato un punteggio attraverso le modalità di cui Art. 7.1.

Non possono partecipare al Concorso i dipendenti del Centro Commerciale, le persone giuridiche (società, enti, ecc.) e le persone fisiche di età inferiore agli anni 18. Il Soggetto Promotore potrà richiedere in qualsiasi momento al Partecipante la prova, pena la sospensione dell'accesso del Partecipante al Concorso.

### **Articolo 4 – Durata**

Il Concorso **"Conè APP"** si svolgerà dal 21/09/2025 al 31/03/2026 e sarà così diviso:

- Dal 21/09/2025 al 31/12/2025 si potrà partecipare al gioco **"Gira la Ruota"**
- Dal 01/01/2026 al 31/03/2026 si potrà partecipare al gioco **"Gratta e Vinci"**.
- Dal 30/11/2025 al 31/03/2026 si potrà partecipare al gioco di abilità chiamato **"Catcher"**

### **Articolo 5 – Ambito territoriale**

Il Concorso avrà validità solo entro i confini del territorio italiano e di San Marino. Il server predisposto per l'archiviazione dei dati dei Partecipanti è allocato in Germania e connesso, attraverso sistemi di *mirroring*, con un ulteriore server presente sul territorio italiano.

### **Articolo 6 – Pubblicità**

Il Concorso sarà pubblicizzato attraverso tutti i canali ritenuti idonei dal Centro Commerciale, in particolare:

- media locali web e cartacei;
- sito web del Centro Commerciale;
- locandine e apposita comunicazione digitale (ledwall e digitotem) all'interno della Galleria del Centro Commerciale;
- social Network.

Il presente Regolamento sarà sempre disponibile per i Partecipanti al Concorso e si potrà raggiungere attraverso appositi link presenti sull'App.

### **Articolo 7 – Modalità di svolgimento del Concorso a premi**

Il Concorso permette ai Partecipanti di vincere i premi in palio.

Per partecipare al Concorso è necessario

- scaricare l'App denominata Coné App (il download avviene esclusivamente da Apple AppStore o Google Play Store). Qualsiasi altro metodo di adesione al Concorso è escluso (adesione cartacea, email, telefono, ecc.)
  - Iscrivendosi inserendo i seguenti dati:
    - Nome\*
    - Cognome\*
    - Indirizzo mail \*
    - Data di Nascita\*
    - Cellulare\*
    - Genere
    - Cap
    - Geolocalizzazione nel centro commerciale
    - Letta e compresa l'informativa sulla Privacy Policy\*.
    - Consenso Trattamento dati Finalità Marketing
- \*dati obbligatori
- Ottenere dei punti per giocare nelle modalità esplicitate nell'art. 7.1

#### **7.1 – Come si ottengono i punti**

I punti si potranno ottenere, dal 21/09/2025 al 31/03/2026, secondo le seguenti modalità.

1) Il **download dell'app e la relativa iscrizione** daranno diritto all'acquisizione di **5 punti**; per iscriversi l'utente dovrà immettere i propri dati attraverso il form dell'app (nome, cognome, indirizzo e-mail, numero di telefono)

2) **Conversione degli scontrini**: Il valore degli **scontrini d'acquisto**, emessi durante il periodo del concorso e presso le attività del Centro Commerciale, potrà essere convertito in punti (**1 punto ogni euro di spesa**). Si potranno convertire un massimo di 100 punti per scontrino; quindi, uno scontrino del valore di 120 euro darà diritto all'accumulo di 100 punti e non di 120. Per ottenere questa tipologia di punti gli utenti dovranno scannerizzare la prova di acquisto (ossia lo scontrino) nell'apposita sezione presente nell'App entro 7 giorni dalla loro emissione. Qualora le informazioni presenti sulla prova d'acquisto non siano state rilevate dall'App, un operatore provvederà manualmente ad inserire i dati richiesti. Lo stesso operatore provvederà, inoltre, a verificare la correttezza degli scontrini ed assegnare o meno i rispettivi punti. Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di effettuare qualsiasi verifica utile all'identità dei partecipanti, in particolare per verificare la veridicità delle informazioni fornite al momento dell'iscrizione.

Tutti gli scontrini corrispondenti agli acquisti effettuati nei negozi del Centro Commerciale possono essere utilizzati per partecipare, ad esclusione dei seguenti negozi e servizi:

- Caredent

- Prove di acquisto relative all'acquisto di Gift Card del Centro
- Scontrini relativi a prodotti Farmaceutici, dei Monopoli di Stato, valori bollati, ricariche telefoniche, giornali e riviste, alimenti per lattanti da 0 a 6 mesi.
- Qualora, a seguito di verifiche, le informazioni inserite manualmente dai Partecipanti non corrispondano a quelle presenti sulla prova d'acquisto scannerizzata, il Soggetto Promotore si riserva il diritto di cancellare i punti.
- Importo minimo per scontrino 1€= 1 punto

Inoltre, si specifica che esistono i seguenti limiti:

- Max 3 scontrini al giorno di qualsiasi importo e punto vendita
- Max 1 scontrino per negozio al giorno

3) **La presenza dell'utente al centro** darà diritto all'accumulo di **punti**. Attraverso una **tecnologia di localizzazione (beacon)** sarà possibile intercettare gli utenti, che avranno acconsentito al tracciamento e avranno il bluetooth attivo, nel momento esatto in cui si trovano nelle vicinanze del Centro Commerciale. Basterà:

- a. **Cliccare su ottieni punti**
- b. **Cliccare su**
  - **Frequenza giornaliera presso la galleria:**
    - **dal lunedì al venerdì 20 punti**
    - **sabato e domenica 10 punti**
  - **Frequenza giornaliera retail park:**
    - **dal lunedì al venerdì 20 punti**
    - **sabato e domenica 10 punti**
  - **Frequenza durante gli eventi 50 punti (con qr code dedicato)**

4) Inserire tra i **preferiti almeno 5 punti vendita** del Centro Commerciale darà diritto all'acquisizione di **2 punti**.

## 7.2 Modalità di svolgimento Concorso

### 7.2.1 "Gira La Ruota"

**Dal 21/09/2025 al 31/12/2025** accedendo all'App di Conè, **l'utente potrà giocare** al Contest con modalità Instant Win **"Gira La Ruota"**.

Per giocare l'utente dovrà accedere all'App del centro e selezionare il banner di gioco che lo porterà alla schermata dedicata; in quella suddetta schermata si avrà una breve descrizione del gioco e dei premi in palio. Per attivare la giocata l'utente dovrà cliccare sul pulsante "inizia il gioco". Successivamente comparirà una schermata che mostrerà una "ruota virtuale"; l'utente dovrà girare virtualmente la ruota per scoprire lo stato della giocata:

- se la giocata **e'** vincente all'utente comparirà una slide con la scritta **"hai vinto xxxx"** che specificherà il premio vinto.
- se la giocata **NON** è vincente, comparirà una slide con la scritta **"ritenta!"**

\*Accedendo alla sezione "i miei premi" e cliccando sul campo del premio vinto, i vincitori troveranno le istruzioni su come ritirare il premio.

Si specifica che:

- Per ogni giocata verranno sottratti 20 punti.
- Ogni utente potrà giocare tutte le volte che desidera nel rispetto del proprio montepunti.
- Il sistema di gioco per l'attribuzione dei premi è randomico\*.

### 7.2.2 “Graffia e Vinci”

Nel periodo dal **01/01/2026 al 31/03/2026**, accedendo all’App di Conè , **l’utente potrà giocare** al Contest con modalità Instant Win “**Graffia e Vinci**”

Per giocare l’utente dovrà accedere all’app del centro e selezionare il banner di gioco che lo porterà alla schermata dedicata; in quella suddetta schermata si avrà una breve descrizione del gioco e dei premi in palio. Per attivare la giocata l’utente dovrà cliccare sul pulsante “inizia il gioco”, comparirà poi una schermata con delle immagini che potranno essere “grattate” manualmente attraverso lo sfregamento del dito, quest’azione rivelerà lo stato della giocata e quindi l’eventuale vincita.

- se la giocata **e’** vincente all’utente comparirà una slide con la scritta “**hai vinto xxxx**” che specificherà il premio vinto.
- se la giocata **NON** è vincente, comparirà una slide con la scritta “**ritenta!**”

\*Accedendo alla sezione “i miei premi” e cliccando sul campo del premio vinto, i vincitori troveranno le istruzioni su come ritirare il premio.

Si specifica che:

- Per ogni giocata verranno sottratti 20 punti.
- Ogni utente potrà giocare tutte le volte che desidera nel rispetto del proprio montepunti.
- Il sistema di gioco per l’attribuzione dei premi è randomico\*.

#### **\*Modalità di attribuzione randomica dei premi:**

- Il software che gestisce l’inserimento effettua dei controlli al fine di garantire l’applicazione del regolamento del concorso;
- Per la gestione del gioco abbinato al concorso è stato predisposto un software che gestisce le vincite previste garantendo la casualità delle vincite stesse;
- Il programma per il sorteggio casuale dei vincitori è stato progettato sulla base dell’utilizzo di un algoritmo standard che selezionerà in modo random i vincitori tra le giocate durante la giornata, pur rispettando il totale dei premi previsti dal piano tecnico.
- Tutte le vincite saranno comunque documentabili attraverso le liberatorie debitamente compilate rilasciate dai vincitori alla consegna del premio per permettere eventuali controlli qualora si rendessero necessari.
- I dati relativi alla partecipazione al concorso sono memorizzati su Database PostgreSQL, localizzato su un server ospitato presso il AWS Milano Data Center (account Emplate);
- Non vi è possibilità di interventi esterni per modificare il software di estrazione e i dati presenti sul database;
- Sono state adottate le misure di sicurezza necessarie a garantire la fede pubblica.

### 7.2.3 – Modalità del gioco “Catcher”

Dal **30/11/2025 al 31/03/2026** l’utente potrà giocare al game **Catcher**.

L’utente deve usare il dito per muovere il cesto e non lasciare cadere a terra le palline gialle; per ogni pallina catturata il partecipante guadagna un punto.

Le vite diminuiscono (e quindi il tempo di gioco) quando l’utente:

- cattura le palline rosse,
- non raccoglie le palline gialle.

**Al termine del periodo di ogni gioco (vedi art. 4) i punti ottenuti da ogni utente verranno accumulati ed il sistema assegnerà automaticamente, all'utente che avrà ottenuto il punteggio più alto attraverso il gioco, il premio (consistente in 500€ in gift card)**

Si precisa che:

- Il premio comparirà automaticamente nella sezione "i tuoi premi" all'interno dell'app\*
- la vincita sarà comunicata con un sms al numero di telefono con richiesta di conferma della ricezione della mail e verranno fornite le indicazioni utili al ritiro del premio,
- gli utenti potranno giocare solo una volta al giorno (1 giorno = 1 giocata)
- Ogni giocata vale 2 punti ( 1 giocata= 2 punti che vengono scalati dal montepunti)

\*Accedendo alla sezione "i miei premi" e cliccando sul campo del premio vinto, i vincitori troveranno le istruzioni su come ritirare il premio.

### **7.3 - Accesso al Concorso**

Il Concorso è accessibile gratuitamente da qualsiasi Partecipante che disponga di un accesso a Internet. Tutti i costi sostenuti dal Partecipante per accedere al servizio (hardware, software, connessione Internet, ecc.) sono a suo carico.

Ogni Partecipante si impegna a:

- creare e utilizzare un solo account inserendo il proprio indirizzo e-mail, che sarà utilizzato come codice identificativo del singolo Partecipante, e una password sicura. Se le informazioni obbligatorie non saranno compilate, la registrazione non sarà possibile;
- comunicare solo informazioni complete, esatte e aggiornate. Qualsiasi registrazione con informazioni palesemente errate potrà essere cancellata. Tutte le informazioni e i dati trasmessi dal Partecipante sono sotto la sua sola responsabilità, quest'ultimo si impegna a garantire e a risarcire il Titolare del Trattamento dei dati personali (Consorzio Conè) contro tutti i danni diretti e indiretti che potrebbero derivarne;
- mantenere le sue credenziali di accesso strettamente riservate. Qualsiasi connessione tramite l'identificativo e la password di un Partecipante sarà considerata come effettuata dal Partecipante. In caso di utilizzo fraudolento, perdita, distruzione o furto dell'identificativo e della password, il Partecipante dovrà modificarli al più presto sull'App. Il Titolare del trattamento dei dati non potrà essere ritenuto responsabile delle conseguenze di tale utilizzo fraudolento, perdita, distruzione o furto. Il Partecipante è il solo responsabile della sicurezza e della riservatezza delle sue credenziali;
- rispettare le condizioni di partecipazione specifiche per ogni offerta o operazione proposta dal Concorso.

Ogni Partecipante può modificare in qualsiasi momento le informazioni che lo riguardano attraverso la pagina "Impostazione *del profilo*" o cancellare la sua iscrizione. In caso di cancellazione dell'iscrizione, il Partecipante non avrà più accesso alle offerte, ai servizi e ai vantaggi proposti attraverso il Concorso.

Se la pagina "Impostazione *del profilo*" non è accessibile, il Partecipante può accedere alla sezione dell'app "*problemi con l'app*" e inviare una segnalazione al supporto tecnico chiedendo la modifica delle sue informazioni.

Il Centro Commerciale può decidere di sospendere o escludere un Partecipante in caso di violazione del presente Regolamento o in caso di tentativo di frode o di qualsiasi atto contrario a una disposizione legale o di violazione dei diritti di terzi.

L'iscrizione conferisce al cliente lo status di Partecipante del Concorso e gli dà accesso ai servizi, alle offerte e ai vantaggi precedentemente indicati.

Il Promotore si riserva il diritto di modificare, sospendere, limitare o interrompere l'accesso a tutto o parte dell'App, e questo senza preavviso ed in qualsiasi momento, in particolare in caso di manutenzione o aggiornamento dell'App. Nel caso in cui sia necessario chiudere anticipatamente, rispetto ai termini previsti

nel seguente punto, il Concorso, i Partecipanti saranno informati in anticipo via e-mail, e le offerte in corso rimarranno valide per la loro durata prevista.

#### **7.4 - Modalità di accettazione e consegna dei Premi**

I premi possono essere ritirati come segue

- 1) Buono elettronico per ritirare la Gift Card: L'utente riceve in automatico, all'atto della vincita, un codice che potrà essere utilizzato presso gli infopad del Centro per ritirare gratuitamente la gift card da 20€ vinta. Essendo un buono elettronico non occorre firmare la liberatoria
- 2) Buono IperCoop: Il vincitore, per formalizzare l'accettazione del premio e ritirarlo potrà recarsi in direzione e presentare la notifica dell'app ricevuta dell'avvenuta vincita, firmare e compilare la liberatoria di consegna del premio, verrà richiesto in visione il documento di identità. Un referente addetto consegnerà al cliente il premio vinto (Contattare la Vigilanza al numero 3495476946)

Il premio non potrà essere scambiato con il suo valore in denaro, né sostituito da un altro premio su richiesta di un vincitore. Tuttavia, qualora il premio inserito nel Regolamento non possa essere distribuito per cause di forza maggiore, il Soggetto Promotore dovrà provvedere a sostituirlo con un altro premio di valore pari o superiore della stessa natura o simile, senza che possa essere avanzata alcuna pretesa in merito. Il Soggetto Promotore non potrà essere ritenuto responsabile di qualsiasi incidente verificatosi durante l'utilizzo del suo premio da parte di un vincitore.

In caso di mancata accettazione formale entro il 30/04/26, il premio sarà da considerarsi come "non richiesto" e quindi devoluto alla ONLUS di riferimento.

#### **Articolo 8 – Responsabilità**

Ciascuna parte non potrà essere considerata responsabile nel caso in cui l'inadempimento dei loro obblighi fosse imputabile al fatto di un terzo, alla colpa dell'altra parte o ad un evento di assoluta necessità.

Con riguardo ai processi relativi al Concorso svolti *online* (l'accesso all'App, il proseguimento del Concorso e l'assegnazione dei premi), il Titolare non può garantire che siano ininterrotti e privi di errori. Il Titolare è vincolato solo da un obbligo di mezzi per quanto riguarda la disponibilità, il funzionamento e la continuità dell'App, del Concorso o dell'assegnazione dei premi.

Il Soggetto Promotore non può essere ritenuto responsabile in caso di errato inoltro della posta elettronica o in caso di interruzione delle comunicazioni Internet.

Con riguardo a qualsiasi danno subito dai Partecipanti e derivante dall'utilizzo dell'App, il promotore non potrà essere ritenuto responsabile, qualunque ne sia la causa. In particolare, non potrà essere ritenuto responsabile della perdita, del deterioramento, dell'alterazione o dell'accesso fraudolento a dati e file, così come per la trasmissione accidentale di virus informatici attraverso l'App che potrebbero infettare il suo materiale informatico o qualsiasi altro bene. È responsabilità del Partecipante adottare tutte le misure appropriate per proteggere i suoi dati e le sue attrezzature.

Allo stesso modo, il Centro non potrà essere ritenuto responsabile di eventi dovuti a cause di forza maggiore, guasti e problemi tecnici riguardanti l'hardware, i programmi e i software o la rete Internet, che potrebbero comportare la sospensione o la cessazione totale o parziale del Concorso.

il Titolare non è in alcun modo responsabile delle offerte o promozioni proposte dai partner e/o dai negozi del Centro Commerciale stesso tramite il Concorso. Queste offerte o promozioni sono fatte direttamente da ogni partner e/o dalle boutique del Centro Commerciale, che è il solo a definirne i termini e le condizioni. In caso di contestazione di un'offerta o di una promozione proposta da un partner e/o da una boutique del Centro Commerciale tramite il Concorso, il Partecipante dovrà contattare direttamente il partner o la boutique interessata, e il Titolare non potrà essere ritenuto in alcun modo responsabile.

il Titolare non potrà essere ritenuto responsabile di qualsiasi danno diretto o indiretto che possa derivare dall'accesso o dall'utilizzo del Concorso o delle informazioni in esso contenute, indipendentemente dalla loro natura. In particolare, le informazioni fornite dai brand partner per i loro prodotti o servizi sono sotto la loro sola responsabilità e non impegnano la responsabilità del Centro Commerciale.

Nell'ambito del presente Concorso il ruolo di Apple e Google è limitato a consentire il download dell'Applicazione dai relativi Store. Apple e Google non possono pertanto incorrere in alcuna responsabilità nei confronti dei Partecipanti.

### Articolo 9 – Natura e valore dei Premi

Il montepremi ammonta ad un valore totale di 7.000€

I Vincitori non potranno contestare il premio assegnato o richiederne il corrispondente valore in denaro.

Valgono i seguenti limiti:

- i vincitori non potranno ricevere il premio senza aver compilato e firmato la dichiarazione liberatoria di cui al punto 7.4.
- **Tabelle premi:**

PREMI GIRA LA RUOTA	PZ	Descrizione	PREZZO UNITARIO	TOTALE IVA INCLUSA
Buono elettronico per Gift card	90	Valore 20€	20€	1.800€
Buono Ipercoop	75	Valore 20€	20€	1.500€
Totale	165	Valore 20€	20€	3.300€

PREMI GRAFFIA&VINCI	PZ	Descrizione	PREZZO UNITARIO	TOTALE IVA INCLUSA
Buono elettronico per Gift card	85	Valore 20€	20€	1.700€
Buono Ipercoop	75	Valore 20€	20€	1.500€
Totale	169	Valore 20€	20€	3.200€

PREMI CATCHER	PZ	Descrizione	PREZZO UNITARIO	TOTALE IVA INCLUSA
Buono elettronico per Gift card	1	Valore 500€	500€	500€

PREMI TOTALI	PZ	TOTALE IVA INCLUSA
Buono elettronico per Gift card da 20€ e 500€	326	7.000€

### Precisazioni sui premi

- Buono elettronico per ritirare la Gift Card: L'utente riceve in automatico, all'atto della vincita, un codice che potrà essere utilizzato presso gli infopad del Centro per ritirare gratuitamente la gift card da 20€ vinta. Essendo un buono elettronico non occorre firmare la liberatoria.
- La gift card del Centro Commerciale è una carta regalo prepagata aderente al circuito MasterCard, utilizzabile esclusivamente nei negozi del centro commerciale e dotati di comuni apparecchi POS, quindi accettata come una normale carta MasterCard. Ha validità di un anno a partire dalla data di erogazione. La gift card potrà essere utilizzata per gli acquisti in maniera parziale o totale in uno o più negozi del Centro Commerciale. Al termine del credito residuo, o al termine del periodo di validità, la gift card sarà inutilizzabile e non potrà essere ricaricata con altro credito. Le card saranno spendibili presso tutti gli operatori del CC Conè, compreso l'ipermercato entro 1 anno dalla data di emissione, al termine del periodo di validità, i premi non saranno più utilizzabili.
- Il buono spesa Coop è un buono spesa riportante un codice a barre, utilizzabile presso le casse dell'ipermercato. Ha validità di un anno a partire dalla data di emissione. Il buono potrà essere

utilizzato per gli acquisti in maniera parziale o totale. I buoni sono cumulativi, quindi si possono utilizzare più buoni in una singola spesa.

- Valore dei premi
  - o Gira la ruota: i premi sono validi dal 20/09/25 per 12 mesi
  - o Graffia&Vinci: i premi sono validi dal 20/12/25 per 12 mesi
  - o Catcher: i premi sono validi dal 20/03/26 per 12 mesi

#### **Articolo 9 – Cauzione**

In ottemperanza all'articolo 7 del DPR 430/2001, è stata predisposta cauzione, versata mediante fideiussione, a garanzia dell'intero montepremi in palio e viene rilasciata da UnipolSai Assicurazioni S.p.A. a favore del Ministero delle Imprese e del Made in Italy.

#### **Articolo 10 – Premi non richiesti o non assegnati**

I premi non richiesti (ossia quelli per i quali non è stata formalizzata l'accettazione nel rispetto dei tempi e delle modalità prescritte nel presente regolamento) ed i premi non assegnati (ossia quelli per i quali non è stato possibile individuare un vincitore), diversi da quelli rifiutati, dovranno essere devoluti alla seguente ONLUS: Associazione "A ritmo di bambino" APS Sede delle attività: Casa della Musica, via Stadio 7A, Conegliano - Sede legale: via Peschiera 18, 31015 CONEGLIANO (TV) C.F. 91043720266 – P.I. 04863610269 [info@aritimodibambino.it](mailto:info@aritimodibambino.it) – +39 345 8744432

Il soggetto promotore si riserva di devolvere alla suddetta ONLUS premi diversi rispetto a quelli previsti dal presente regolamento ma aventi almeno lo stesso valore di questi ultimi e che possano essere ritenuti utili alle esigenze di detta ONLUS.

#### **Articolo 11 – Facoltà di rivalsa**

Il Soggetto Promotore dichiara che non eserciterà la facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte su vincite e premi nei confronti dei vincitori di cui all'articolo 30 del DPR 600/1973, modificato dall'art. 19, comma 2 della Legge 449/1997.

#### **Articolo 12 – Modifiche al Regolamento**

Qualunque modifica o integrazione del presente regolamento è previamente notificata al Ministero delle Imprese e del Made in Italy e verrà comunicata ai Partecipanti con un'adeguata comunicazione informativa attraverso l'App e con ogni altro mezzo idoneo ad informare i Partecipanti delle modifiche.

Qualsiasi modifica non comporterà nessuna una lesione dei diritti acquisiti dai Partecipanti durante il Concorso.

#### **Articolo 13 – Legge applicabile e foro Competente**

Il presente Concorso deve intendersi disciplinato esclusivamente dalla Legge Italiana.

Al fine di tutelare il Partecipante, in qualità di consumatore ai sensi della normativa nazionale, il giudice competente in caso di controversie derivanti dal Concorso in questione è determinato in base al luogo di residenza o domicilio del consumatore.

#### **Articolo 14 – Facoltà di rivalsa**

Il Soggetto Promotore dichiara e si fa garante che:

- il sistema software messo a disposizione dei clienti per partecipare al concorso non è manomettibile in alcun modo
- Garantisce il buon funzionamento del sistema ed è responsabile in caso di malfunzionamento

#### **Articolo 15 – Informativa sul trattamento dei dati personali**

**A cura del promotore**

L'informativa sul trattamento dei dati personali è disponibile nella sezione "privacy" dell'App. Il promotore agisce come Responsabile del trattamento dei dati personali per conto del Titolare Igd Siiq Spa.

Ferrara, 4 agosto 2025

Il soggetto delegato  
Network Pro srl