

Regolamento del concorso a premi #gufalasvezia

1) Soggetto promotore.

Transaction Services International, con sede in La Garenne-Colombes, 91 Boulevard National, 92250, Francia.

2) Soggetto delegato.

Kongo Design Srls, con sede in Torino, via Rosta n. 6, 10143.

3) Soggetto provider.

Digitools Io, con sede in Croissy Beaubourg, 52 rue d'Emerainville, 77183, Francia.

4) Durata.

Il concorso a premi si svolgerà dal giorno 14/06/2018 al giorno in cui la squadra nazionale di calcio della Svezia sarà ufficialmente eliminata dalla Coppa del Mondo Russia 2018, organizzata dalla FIFA (Fédération Internationale de Football Association). Tale giorno sarà considerato termine ultimo per condividere, su Facebook e su Twitter attraverso la pagina web della campagna (www.gufalasvezia.it), i contenuti ("le gufate") creati dai partecipanti in totale autonomia o con il supporto del "Gufo Generator" presente sul sito stesso.

Il concorso sarà pubblicizzato a partire da lunedì 14/06/2018.

I vincitori saranno estratti a sorte mediante un sistema che garantirà l'anonimato dei partecipanti. L'estrazione è prevista nelle 48 ore successive all'eliminazione ufficiale della Svezia (data non ancora prevedibile) e vi sarà un'estrazione nel corso della quale saranno estratti a sorte i cinquanta vincitori su Twitter e i cinquanta vincitori su Facebook, oltre a 50 riserve per social network.

5) Scopo del concorso.

Il presente concorso è organizzato con la finalità di incrementare la notorietà del marchio Ticket Premium sul territorio italiano così come di promuovere l'immagine della società promotrice.

6) Destinatari.

L'iniziativa sarà rivolta agli utenti Internet maggiorenni e domiciliati sul territorio italiano. Sono esclusi dalla partecipazione al Concorso tutti i dipendenti del promotore e delle società dallo stesso controllate. Sono, inoltre, esclusi tutti i terzi e loro dipendenti che abbiano collaborato a qualsiasi titolo alla realizzazione del concorso.

7) Pubblicità.

I messaggi pubblicitari aventi ad oggetto il concorso a premi saranno conformi al presente regolamento e potranno essere veicolati con ogni mezzo di comunicazione ritenuto idoneo.

8) Costi di partecipazione.

I costi di partecipazione saranno quelli previsti dal piano tariffario concordato da ciascun partecipante con il proprio provider, senza alcun ulteriore costo o onere aggiuntivo.

9) Premi.

Tutti i premi in palio nell'ambito del presente concorso hanno un valore unitario inferiore a € 25,82 (ne consegue che tale concorso è escluso dalla normativa italiana sui concorsi a premio - Parere pervenuto al Ministero prot. 0089655 del 10 marzo 2017 - N. 10 FAQ Ministero dello Sviluppo Economico <http://www.sviluppoeconomico.gov.it/images/stories/documenti/FAQ-2017-manifestazioni-a-premio-gen18.pdf>).

Il premio in palio sarà:

- Uno "gufo starter pack" per due persone comprensivo di:
 - 2 magliette
 - 1 borsa termica
 - 1 porta bicchieri gonfiabile
 - 1 set di 2 racchette da spiaggia
 - 2 materassini gonfiabili

Tutti gli oggetti compresi nello starter pack saranno brandizzati con il nome della campagna "Gufalasvezia" e il marchio Ticket Premium.

Si precisa inoltre che il design degli oggetti facenti parte dello starter pack che verrà inviato ai vincitori potrà risultare non perfettamente corrispondente a quello presentato sul sito della campagna www.gufalasvezia.it.

10) Modalità di svolgimento.

Il concorso invita i partecipanti a creare dei contenuti divertenti e originali, per "gufare" contro la squadra di calcio della Svezia, responsabile della mancata partecipazione della squadra italiana al mondiale Russia 2018. Nel gergo italiano il termine "gufare" significa portare sfortuna. In questo caso, l'invito è quello di creare contenuti indicati, nel presente regolamento, come "gufate".

Concretamente, nell'ambito di questo concorso, una gufata può essere rappresentata da un'immagine o un video. Non vi sono limiti particolari in relazione al formato di questi ultimi, a patto che esso sia leggibile e supportato dalle piattaforme Facebook e Twitter.

Per gli utenti che non intendono creare gufate originali con contenuti degli utenti stessi, sul sito web della campagna, www.gufalasvezia.it, sarà presente un "Gufo Generator" (=generatore di gufate) che permetterà loro di selezionare tre criteri e fare generare la loro gufata direttamente dal sistema e la stessa non potrà essere modificata. Sulla base dei criteri scelti il sistema genererà la gufata per l'utente.

Nello specifico i criteri che gli utenti avranno a disposizione sono i seguenti:

- 1) Per quale partita gufare
- 2) Sarà una gufata con gol o senza gol
- 3) Scegliere l'immagine con cui gufare

La partecipazione al concorso potrà avvenire secondo due principali modalità:

1. Pubblicazione dei contenuti sopra indicati, le gufate, su Facebook.

In questo caso, il partecipante dovrà mettere un like al post relativo al concorso che troverà sulla pagina Facebook di *Ticket Premium Italia* e successivamente pubblicare la propria gufata come commento a tale post. Sulla pagina www.gufalasvezia.it alla sezione "Partecipare con Facebook", sarà inserito il link del post sulla pagina di Ticket Premium Italia che dovrà ricevere un "Mi piace" e un commento.

2. Pubblicazione dei contenuti sopra indicati, le gufate, su Twitter.

Nel secondo caso su Twitter, l'utente dovrà seguire la pagina di Ticket Premium Italia ([@TicketPremiumIT](https://twitter.com/TicketPremiumIT)) e condividere la propria gufata, menzionando la pagina di Ticket Premium Italia ([@TicketPremiumIT](https://twitter.com/TicketPremiumIT)) e inserendo l'hashtag #gufalasvezia. L'utente avrà due opzioni per partecipare con Twitter:

- Opzione 1: Condivisione manuale

Scaricare la gufata sul proprio pc e successivamente condividerla su Twitter caricandola manualmente e inserendo le menzioni sopra indicate;

- Opzione 2: Condivisione automatica

Condividere direttamente dal gufo generator la gufata su Twitter con un testo pre-impostato che gli permetterà di partecipare al sorteggio.

Una modalità di partecipazione non esclude l'altra e non impedisce allo stesso utente di condividere una gufata su Twitter e una gufata su Facebook.

11) Limiti alla partecipazione ed esclusione.

Ogni partecipante, inteso come persona fisica, può partecipare solo due volte al concorso nel senso che non potrà condividere due gufate sullo stesso social network. Potrà condividere un numero massimo di gufate pari a due, una su Facebook e una su Twitter.

Qualora un partecipante non dovesse rispettare tale regola pubblicando più gufate sui diversi social network, egli verrà escluso dal concorso e dall'estrazione.

12) Autorizzazioni, dichiarazioni e garanzie sulle immagini e sui video.

Con riferimento alla realizzazione e alla condivisione di immagini e video (gufate) di creazione da parte dell'utente, e quindi non creati attraverso il "Gufo Generator" presente al link www.gufalasvezia.it:

- Il Soggetto Promotore non ammetterà al Concorso, e non si riterrà responsabile ai fini di legge, di immagini contrarie ai seguenti criteri:
 - la gufata contenga riferimenti ad un linguaggio scurrile, offensivo e/o denigratorio o che abbia contenuti e/o riferimenti di natura razzista, contenenti attacchi religiosi o politici, di natura sessuale (sia espliciti sia impliciti) e/o offensivi, denigratori, violenti e/o lesivi a vario titolo di soggetti terzi etc.;
 - la gufata raffiguri marchi/loghi di soggetti terzi;
 - la gufata riprenda minorenni;
 - sulla gufata siano presenti terze parti, senza preventiva autorizzazione;
 - la gufata violi in qualunque modo diritti di terzi, anche in riferimento ai diritti d'autore, ai marchi e/o segni distintivi e più in generale violi i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale;
 - la gufata costituisca forma di pubblicità diretta o indiretta a qualsiasi attività o prodotto/servizio.

Se le gufate create dal partecipante avranno tali contenuti, le medesime verranno eliminate dalla pagina Facebook di Ticket Premium Italia sulla quale sono state postate e saranno escluse dall'estrazione. Con specifico riferimento a tali gufate il partecipante esclude la responsabilità del Soggetto Promotore del concorso per le frasi che dovessero avere un contenuto che viola i suddetti criteri.

13) Estrazione Finale.

L'estrazione finale dei vincitori del concorso verrà effettuata nelle 48 ore che seguono l'eliminazione ufficiale della squadra svedese dal mondiale. Un sistema informatico di estrazione casuale designerà i nominativi vincenti tra gli utenti che hanno partecipato condividendo la propria gufata su Twitter o su Facebook.

Si procederà con un'estrazione, nel corso della quale saranno estratti a sorte i cinquanta vincitori su Twitter e i cinquanta vincitori su Facebook, oltre a 50 riserve per social network.

La stessa persona non potrà vincere più di un premio, indipendentemente dal social network sul quale sia risultata vincitrice. Nell'ipotesi in cui la stessa persona risultasse più volte vincitrice, si procederà ad assegnare il relativo premio alla prima riserva in ordine di estrazione.

La medesima procedura di assegnazione alle riserve verrà seguita per i premi non ritirati e per i partecipanti esclusi.

Saranno ritenute valide ai fini dell'estrazione solo le gufate per le quali è stata preventivamente contrassegnata la casella, presente sulla pagina www.gufalasvezia.it, attestante la maggiore età del partecipante, l'avvenuta presa visione del regolamento, dell'informativa, la conferma del domicilio del partecipante sul territorio italiano e il consenso al trattamento dei dati personali.

14) Accettazione e consegna dei premi.

I vincitori verranno avvisati in forma scritta via messaggio privato su Twitter e su Facebook.

I vincitori dovranno dare riscontro scritto dell'accettazione del premio entro e non oltre 72 ore dall'avvenuta comunicazione di vincita, che verrà effettuata tramite messaggio privato su Facebook e su Twitter, e dovranno presentare, tramite e-mail all'indirizzo che verrà indicato nel messaggio privato inviato, la seguente documentazione:

- foglio riportante i propri dati anagrafici (nome, cognome, codice fiscale, indirizzo, cap, città, telefono fisso/mobile);
- fotocopia del documento d'identità valido (fronte e retro)
- l'indirizzo del domicilio al quale recapitare il premio

La Società Promotrice, solo dopo aver accertato la corretta partecipazione da parte dell'utente, provvederà a consegnare il premio.

I premi saranno assegnati entro il termine di 180 giorni dalla conclusione della manifestazione a premi.

Le comunicazioni di vincita saranno possibili solo in caso di account Facebook e Twitter validi alla data dell'estrazione.

Il vincitore inoltre perderà il diritto all'ottenimento del premio qualora i dati inseriti in fase di partecipazione al concorso non saranno confermati e/o dovessero risultare non veritieri, nel caso in cui il vincitore non abbia preventivamente contrassegnato la casella, presente sulla pagina www.gufalasvezia.it, attestante la maggiore età del partecipante, l'avvenuta presa visione del regolamento, dell'informativa, la conferma del suo domicilio sul territorio italiano e il consenso al trattamento dei propri dati personali.

La Società Promotrice non si assumerà alcuna responsabilità in caso di mancato recapito del premio dovuto all'indicazione di indirizzi o dati personali errati da parte dei partecipanti.

Il promotore e il delegato non si assumono alcuna responsabilità qualora la comunicazione di vincita non sia stata recapitata al vincitore per motivi tecnici addebitabili al vincitore medesimo.

Si considera irreperibile il vincitore che non rispondesse entro 72 ore dalla notifica di vincita. Nel caso di irreperibilità o inadempienza di uno/più vincitore/i subentrerà/anno le riserve in ordine di estrazione. Per le riserve saranno utilizzati gli stessi criteri di avviso vincita. I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, saranno devoluti all'Associazione Casa do Menor Italia Onlus.

Il promotore non si assume alcuna responsabilità per il mancato collegamento al sito internet per cause non a lui imputabili. Il promotore si riserva la facoltà di verificare la regolarità delle azioni e di annullare quelle che, dopo tali controlli, risultino irregolari, contrarie alla morale pubblica o al buon costume.

Il promotore non si assume alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, la linea telefonica che possa impedire ad un concorrente la partecipazione al concorso.

Il promotore si riserva di squalificare gli utenti che, secondo il proprio insindacabile giudizio, risultino vincitori con mezzi e strumenti in grado di eludere l'aleatorietà e comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa, i quali decadranno dall'essere vincitori.

Ove, al momento di consegna, il premio sopra indicato non dovesse più risultare disponibile o non dovesse più essere presente sul mercato, la Società Promotrice provvederà a consegnare ai vincitori un premio sostitutivo del valore non inferiore a quello del premio promesso con il Regolamento e comunque non superiore a € 25,82. I vincitori non potranno in alcun modo quindi pretendere di ricevere esattamente quel premio.

15) Rinuncia alla rivalsa.

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

16) Trattamento dei dati personali.

I partecipanti, aderendo alla presente iniziativa, acconsentono che i dati personali forniti al Soggetto Promotore in relazione alla partecipazioni all'iniziativa stessa, siano trattati ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679. I dati dei concorrenti verranno utilizzati ai meri fini dell'estrazione a sorte dei vincitori e dell'invio dei premi ai vincitori stessi.

Il Titolare del trattamento è TSI, ai sensi del Codice sulla Privacy, i dati rilasciati dai partecipanti saranno trattati con mezzi informatici e cartacei nel rispetto della normativa. Il conferimento dei dati personali dei partecipanti ed il relativo consenso è facoltativo, ma necessario per consentire alla Società Promotrice di effettuare le operazioni di trattamento essenziali alla gestione del Concorso a Premi. I dati personali, sia in formato cartaceo sia in formato elettronico, saranno conservati per un periodo di tempo non superiore a quello necessario per perseguire le finalità citate in conformità con quanto previsto dalla normativa vigente ovvero per adempiere a precisi obblighi di legge, salvo diverse disposizioni. Partecipando al concorso, i partecipanti acconsentono al fatto che, in caso di vincita, il proprio nome e cognome vengano pubblicati sulla fanpage FACEBOOK "Ticket Premium Italia" o sulla fanpage TWITTER "Ticket Premium Italia" di riferimento. Il partecipante, esaurite le procedure di gestione del concorso, potrà richiedere la rettifica o la cancellazione dei propri dati, ovvero presentare opposizione al trattamento rivolgendosi al promotore sopra indicato.