

**CONCORSO A PREMI DENOMINATO
“PLAY ENERGY”
REGOLAMENTO**

SOGGETTO PROMOTORE:

ENEL Italia Spa, con sede legale in Roma, viale Regina Margherita 125, Codice Fiscale e Partita IVA 06377691008.

SOGGETTO DELEGATO:

Campus Party Italia srl con sede legale in Milano, Viale Bianca Maria 21, Codice Fiscale e Partita IVA 09232640962.

AMBITO TERRITORIALE DEL CONCORSO:

Territorio italiano e Repubblica di San Marino.

TIPOLOGIA DEL CONCORSO:

Concorso a premi con giuria.

OGGETTO DEL CONCORSO:

Il concorso a premi denominato Play Energy (di seguito il “Concorso”) è promosso da ENEL Italia Spa e organizzato da Campus Party Srl. Il Concorso ha come oggetto lo svolgimento, tramite un sito web dedicato, di prove di abilità sul tema dell’Economia Circolare. Le attività saranno svolte dai partecipanti organizzati in squadre (di seguito le “Squadre”) e gestite da un responsabile maggiorenne (di seguito “Responsabile delle Squadre”).

PARTECIPANTI AMMISSIBILI AL CONCORSO:

Al Concorso potranno essere ammessi i seguenti partecipanti che formeranno le Squadre:

- Responsabili delle Squadre:

partecipanti maggiorenni residenti o domiciliati in Italia e Repubblica di San Marino.

- Componenti delle Squadre:

partecipanti minorenni e maggiorenni, residenti o domiciliati in Italia e Repubblica di San Marino, appartenenti alle seguenti fasce di età: prima fascia 7 – 10 anni; seconda fascia 11 – 14 anni; terza fascia 15 – 18 anni.

DURATA DEL CONCORSO:

Il Concorso si compone di **tre fasi** della seguente durata:

I Fase: raccolta delle partecipazioni e svolgimento delle attività: dal 03/03/2020 al 20/05/2020

II Fase: attribuzione del punteggio qualitativo, verbalizzazione della classifica e determinazione dei finalisti che parteciperanno al “PlayEnergy CPHack”: entro il 05/06/2020.

III Fase: assegnazione dei premi e verbalizzazione classifica dei vincitori finali del “PlayEnergy CPHack”: entro il 18/07/2020

SITO DEL CONCORSO PLAY ENERGY:

Sito internet <http://playenergy.enel.com/italia> (di seguito “il Sito”)

DESCRIZIONE DEL CONCORSO:

Il Concorso prevedrà tre fasi, come di seguito più approfonditamente descritte.

- I Fase di raccolta delle partecipazioni tramite iscrizione al Sito e svolgimento delle attività sul Sito da parte delle Squadre.
- II Fase: determinazione dei finalisti, individuati da una Commissione Tecnica composta da 3 membri, nominati dal Soggetto Promotore il cui risultato darà origine a 3 graduatorie finali, una per ognuna delle tre fasce di età dei partecipanti. Verranno individuati 2 finalisti per ogni fascia di età dei partecipanti, per un totale di 6 finalisti. La determinazione della classifica si effettuerà, alla

presenza di un notaio o di un funzionario della fede pubblica della Camera di Commercio di competenza entro il 05/06/2020.

- III Fase: determinazione dei vincitori finali della sfida hackathon "PlayEnergy CPHack". Una Commissione Tecnica composta da 3 membri nominati dal Soggetto Promotore assegnerà un premio ad ogni Team vincitore della propria Categoria per un totale di 3 premi finali. L'assegnazione dei premi si effettuerà, alla presenza di un notaio o di un funzionario della fede pubblica della Camera di Commercio di competenza entro il 18/07/2020.

Modalità di partecipazione al Concorso:

Il presente Concorso è suddiviso in tre fasi cronologicamente conseguenti:

FASE 1: Raccolta delle partecipazioni e svolgimento delle attività

Per partecipare al Concorso il candidato Responsabile della Squadra, nel periodo compreso tra il 03/03/2020 e il 20/05/2020, dovrà accedere al Sito ed eseguire la registrazione al Concorso, compilando l'apposito modulo con i dati personali richiesti (Nome, Cognome, Data di nascita, Email e recapito telefonico, regione e città di residenza), il ruolo ricoperto nei confronti delle Squadre che intende registrare, il tipo di organizzazione a cui appartiene (ad esempio "scuola elementare", "scuola media" "associazione culturale", "squadra sportiva", etc..), il nome della stessa e accettando infine le clausole sul trattamento dei dati personali ed il presente regolamento del Concorso. A valle del corretto completamento della registrazione, il Responsabile della Squadra riceverà in automatico un messaggio di posta elettronica, all'indirizzo indicato in fase di registrazione, tramite il quale dovrà confermare la registrazione e successivamente scegliere la propria password per accedere alla propria area riservata del Sito. Il Responsabile della Squadra dovrà poi registrare nella medesima area tutte le Squadre con cui deciderà di prendere parte al Concorso, dando origine a un'area riservata per ciascuna Squadra (di seguito "Area della Squadra"). La registrazione avverrà inserendo i dati richiesti relativi alla Squadra (data di nascita, nome proprio, prima lettera del cognome di ogni partecipante, fascia di età in cui gareggia la Squadra, nome della Squadra, tipo di organizzazione a cui appartengono i partecipanti, nome della stessa, regione e città di residenza della Squadra). Si specifica che i componenti della Squadra, ad eccezione del Responsabile della Squadra, devono rientrare tutti nella stessa fascia di età indicata in fase di registrazione della Squadra, pena l'esclusione dal Concorso. A valle della corretta registrazione della Squadra, il Responsabile della Squadra riceverà delle credenziali che consentiranno l'accesso diretto all'Area della Squadra, dove sarà possibile svolgere la gara di abilità.

Ogni Squadra dovrà essere composta da 6 o da 8 membri, oltre al Responsabile.

Si specifica inoltre che il Responsabile della Squadra potrà partecipare al presente Concorso con più Squadre e pertanto disporrà di tante Aree della Squadra quante sono le Squadre che ha registrato e con le quali desidera partecipare al presente Concorso.

Il Concorso, veicolato tramite il Sito, si articolerà in 4 prove a tema (di seguito "Mission"), ciascuna delle quali avrà come oggetto un aspetto dell'Economia Circolare. Per ciascuna Mission, le Squadre iscritte al Concorso dovranno svolgere un numero predefinito di attività secondo le indicazioni fornite sul Sito che, una volta completate e convalidate dal Responsabile della Squadra, consentiranno loro di accumulare punti, automaticamente calcolati dal Sito. La convalida definitiva di ciascuna attività sul Sito da parte del Responsabile della Squadra comporterà l'assegnazione automatica alla Squadra di un punteggio definito a priori dal Soggetto Promotore in relazione alla difficoltà dell'attività stessa. La somma dei punti di tutte le attività di ciascuna Mission equivarrà sempre a 100 punti, indipendentemente dal numero di attività di cui la Mission si compone, pertanto al completamento di tutte le Mission ciascuna Squadra potrà ottenere un punteggio massimo di 400 punti.

A titolo esemplificativo e non esaustivo, le attività richieste potranno consistere in: upload di video, foto, documenti, svolgimento di test a risposta multipla, visualizzazione di video tutorial etc... Resta fermo che il materiale prodotto/caricato in piattaforma non dovrà contenere foto/video del volto o altri dati personali

dei minori facenti parte della Squadra, pena la inammissibilità dei materiali prodotti/caricati e l'esclusione della Squadra dal Concorso.

Sul Sito del Concorso, verrà reso noto, per ogni Mission:

- L'elenco delle Mission e delle attività richieste al fine del completamento di ogni Mission
- Il punteggio automaticamente calcolato dal Sito per ogni attività completata per ciascuna Mission e il punteggio totale potenzialmente ottenibile
- Il punteggio totale della Squadra e lo stato di avanzamento delle attività
- Il numero di attività non iniziate, in fase di completamento e convalidate
- L'eleggibilità per accedere all'attribuzione del punteggio qualitativo (di seguito specificato)

Si specifica inoltre che:

- Ogni Squadra gareggerà esclusivamente contro le Squadre appartenenti alla medesima fascia di età. Al termine del Concorso pertanto saranno stilate tre graduatorie distinte, una per ognuna delle fasce di età descritte in precedenza.
- Ciascuna Squadra, per accedere alla fase 2 del Concorso, dovrà completare almeno una attività per ognuna delle 4 Mission proposte.
- Le Mission (e le relative attività) verranno rese note sul sito dal 03/03/2020; tutte le Mission potranno essere completate entro e non oltre il 20/05/2020.

FASE 2: Attribuzione del punteggio qualitativo e determinazione delle Squadre finaliste

Al termine della fase 1 del Concorso verranno stilate le graduatorie intermedie delle Squadre partecipanti, una per ogni fascia di età, in cui figureranno esclusivamente le Squadre che avranno completato almeno una attività per ognuna delle 4 Mission, come sopra descritto. Tali graduatorie riporteranno il punteggio complessivo di ciascuna Squadra al termine della Fase I, automaticamente calcolato dal Sito e determinato dalla somma dei punti accumulati dalle Squadre al completamento delle singole attività previste dalle 4 Mission, come precedentemente descritto.

Una commissione tecnica composta di 3 membri, nominati dal Soggetto Promotore (di seguito la "Commissione Tecnica"), potrà attribuire, alle sole Squadre che avranno totalizzato i primi 6 punteggi di ogni graduatoria intermedia per ciascuna fascia di età, un punteggio extra compreso tra 1 e 150 punti, che si andrà a sommare al punteggio ottenuto dalle rispettive Squadre al termine della Fase I. Tale punteggio, a insindacabile e inappellabile giudizio, sarà attribuito sulla base di una valutazione di tipo qualitativo delle attività svolte da ogni Squadra e determinerà la graduatoria dei finalisti per ogni fascia di età.

Saranno identificati come finalisti – per ogni fascia di età – esclusivamente le Squadre che occuperanno le prime 2 posizioni per ognuna delle 3 graduatorie finali, per un totale di 6 finalisti. Le Squadre che si classificheranno dalla terza alla sesta posizione, verranno considerate riserve delle Squadre vincitrici, e avranno diritto al premio in caso di irreperibilità o mancanza di requisiti delle Squadre finaliste. In caso di ex aequo di punteggi tra due o più Squadre in posizioni di classifica che lo richiedano, sarà la Commissione Tecnica a scegliere l'ordine definitivo di classifica.

La determinazione dei finalisti delle riserve avverrà, alla presenza di un notaio o di un funzionario della camera di commercio di competenza addetto al controllo, entro il 05/06/2020.

Fase 3: Assegnazione dei premi finali

All'interno dell'evento Campus Party sarà organizzata la sfida hackthon "PlayEnergy CPHack" (maratona di innovazione con il fine di produrre idee e progetti sui temi dell'Economia Circolare) riservata alle Squadre finaliste della fase 2. La sfida si svolgerà in una giornata per le Categorie 7-10 anni e 11-14 anni e in due giornate per la Categoria 15-18 anni, a Milano, presso Fiera di Milano Rho. Il Soggetto Promotore fornirà tutte le informazioni a riguardo nell'apposita sezione sul Sito e/o via e-mail.

Ciascuna Challenge si svolgerà in una o più sessioni nell'area di #CPIT4 dedicata a PlayEnergy CPHack. Nel corso delle sessioni le Squadre finaliste si dedicheranno alla definizione e allo sviluppo della loro soluzione alla specifica Challenge proposta dal Soggetto Promotore e alla creazione di un "pitch" (presentazione) da

presentare alla commissione tecnica, secondo le istruzioni e le regole che saranno indicate dal Promotore all'inizio di ciascuna sessione.

Sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia. Le Squadre finaliste potranno lavorare con il proprio computer portatile. Sarà fornita una connessione internet accessibile via Wi-Fi. Il Soggetto Promotore non sarà tenuto per qualsiasi titolo a rispondere in ordine a furti, perdite, danneggiamenti dell'attrezzatura o degli effetti personali, a danni, perdite e/o pregiudizi di alcun genere derivanti dall'utilizzo della connessione messa a disposizione dal Soggetto Promotore e/o dai suoi fornitori di servizi, oppure a causa di disservizi, eventuali malfunzionamenti temporanei o permanenti riscontrabili sul sistema. Ciascun membro della Squadra dovrà, per tutta la durata di PlayEnergy CPHack:

- utilizzare i locali in cui si svolgerà la prova, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione dall'Organizzazione e/o dallo Sponsor, con la massima cura e diligenza;
- attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dai Tutor e/o dagli Organizzatori;
- rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.

I partecipanti di minore età dovranno in ogni momento essere sotto la vigilanza dei loro genitori o esercenti la potestà o del loro Responsabile della Squadra.

Alla chiusura delle attività, i Progetti saranno valutati dalla commissione tecnica avendo riguardo, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, alla attinenza alla Challenge proposta, alla validità e alla forza innovativa delle idee, alla creatività, alla concretezza e alla fattibilità dei Progetti, alla chiarezza, completezza e efficacia dei pitch (presentazioni).

Al termine dell'evento, la Commissione tecnica valuterà quanto realizzato da ogni Squadra e decreterà, con giudizio insindacabile e inappellabile, una Squadra vincitrice in ognuna delle Categorie.

PREMI:

Il totale complessivo del montepremi presunto è stimato in euro 54.800,00 (iva escl\iva n.sc.), ed è composto dai seguenti premi:

Premi riservati ai finalisti:

6 premi uguali, ognuno consistente in:

- Biglietto di ingresso all'evento Campus Party che si terrà dal 15 al 18 luglio 2020 a Milano per il Responsabile della Squadra, gli 8 componenti delle Squadre vincitrici e 3 accompagnatori maggiorenni, per assistere e prendere parte a tutti i contenuti e accedere a tutte le aree dell'evento stesso.
- Tour guidato all'interno delle aree dell'evento.
- Partecipazione alla "PlayEnergy CPHack" all'interno di Campus Party della durata massima di un giorno per le fasce d'età 7-10 anni e 11-14 anni e due giorni per la fascia di età 15-18 anni.
- 2 notti in struttura ricettiva (B&B, hotel, etc. definiti successivamente dal Soggetto Promotore) con pernottamento e prima colazione per la fascia d'età 7-10 anni e 11-14 anni oppure pernottamento in tenda presso Campus Party per la fascia d'età 15-18 anni
- Trasferimento dal luogo di residenza della Squadra all'evento Campus Party a Milano e ritorno (i mezzi di trasferimento verranno definiti successivamente dal Soggetto Promotore sulla base della località di residenza dei vincitori).
- Il valore unitario presunto del premio assegnato ai 6 finalisti è di euro 4.633,33 (iva esclusa) ed è determinato in via presuntiva, in considerazione al fatto che dovrà coprire le spese di spostamento da qualsiasi luogo di residenza su territorio italiano della Squadra all'evento Campus Party a Milano. Qualora l'utilizzo del premio generi un costo inferiore al valore definito in via presuntiva, nessun conguaglio potrà essere richiesto da parte della Squadra finaliste.

Il montepremi presunto totale dedicato alle 6 Squadre finaliste è pari a euro 27.800 (iva esclusa)

Premi riservati ai 3 vincitori finali:

La Squadra vincitrice riceverà in premio: buoni Amazon per euro 1.000,00 per ogni membro della Squadra regolarmente presente alla "PlayEnergy CPHack" incluso il capogruppo fino a un totale di

euro 9.000,00 per Squadra. Pertanto a titolo esemplificativo qualora un team si presentasse con solo 6 partecipanti il premio sarà di euro 6.000,00. Il montepremi totale dedicato ai 3 vincitori finali è pari a euro 27.000 (iva inclusa n.sc.)

Si specifica che non sarà possibile usufruire del premio né dei servizi ad esso collegati in nessuna altra data rispetto a quella indicata dal Soggetto Promotore.

Si specifica inoltre che il Responsabile delle Squadre composte da partecipanti minorenni dovrà regolarmente raccogliere tutte le liberatorie firmate dai genitori dei ragazzi minorenni e caricarle sulla pagina dedicata del Sito, come da indicazioni fornite in fase di assegnazione della vincita.

Il premio non è cedibile, non sarà in alcun modo modificabile né sostituibile, né convertibile in denaro. Il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità derivante dal mancato godimento da parte dei vincitori dei suddetti premi.

COMUNICAZIONE AI VINCITORI E CONSEGNA PREMI:

Le Squadre finaliste riceveranno un messaggio di posta elettronica e una telefonata, al numero e indirizzo e-mail forniti dal Responsabile della Squadra al momento dell'iscrizione, che le informerà dell'ammissione alla fase finale del Concorso. Il messaggio sarà indirizzato al Responsabile di ogni Squadra finalista. Il Responsabile della Squadra dovrà caricare sulla Piattaforma, relativamente a ciascun componente della Squadra, le informative privacy e le liberatorie (allegate al presente regolamento) relative all'utilizzo di immagini/video, debitamente compilate e firmate (per partecipanti minorenni le citate informative privacy/liberatorie dovranno essere firmate dai rispettivi genitori). Il Responsabile della Squadra dovrà inoltre caricare sulla Piattaforma i documenti di identità di ogni componente della propria Squadra. Si specifica che in assenza di caricamento di tutti i documenti sopra richiesti, la Squadra finalista verrà esclusa dalla fase finale del Concorso. Tale documentazione dovrà essere conforme in termini di fascia di età con quanto inserito dal Responsabile in fase iniziale di iscrizione della partecipazione al presente Concorso. Si specifica che, qualora almeno 1 componente della squadra risultasse non idoneo alla vincita (qualora a titolo esemplificativo e non esaustivo la sua età non risultasse appartenere alla fascia di età indicata dal Responsabile in fase di iscrizione) la selezione di tutta la Squadra verrà annullata e si procederà a contattare la prima Squadra di riserva, appartenente alla stessa graduatoria, che risulterà nella posizione immediatamente successiva a quella della Squadra risultata non idonea. Ai fini dell'assegnazione di tutti i premi previsti dal Concorso, si procederà con la suddetta modalità fino all'individuazione di una Squadra idonea. Qualora un componente della Squadra non potesse fruire del premio, gli altri componenti della Squadra potranno comunque beneficiarne. Nulla sarà dovuto al partecipante componente della Squadra che non potrà fruire del premio.

Qualora il Responsabile di una Squadra finalista non potesse fruire del premio con la sua Squadra, potrà delegare un altro Responsabile (maggiorrenne) per la fruizione del premio con la medesima Squadra, dandone previa comunicazione nell'area riservata del Sito.

Si specifica inoltre che vincitori saranno considerati irreperibili ai fini dell'assegnazione del premio, qualora non rispondessero per iscritto al messaggio di assegnazione del premio stesso, con la formale espressa accettazione del premio, entro 3 giorni dalla ricezione della comunicazione di vincita che avverrà via email e via telefono (come sopra descritto): le modalità per la risposta e per l'accettazione dei premi saranno indicate nella comunicazione di vincita.

In caso di irreperibilità, mancanza dei requisiti delle Squadre finaliste e delle Squadre di riserva, o invio incompleto della documentazione richiesta da parte degli aventi diritto al premio, il premio sarà devoluto alla Cooperativa Sociale a R.L. PARSEC (di seguito definita) che beneficerà pertanto dei premi non assegnati.

Il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità nel caso in cui si verifichi una delle seguenti condizioni:

- La mailbox di un vincitore risulti piena e pertanto il messaggio di assegnazione del premio non recapitabile;

- L'e-mail indicata dal Responsabile della Squadra in fase di registrazione risulta inesistente, errata o incompleta;
- Non vi sia risposta dall'host computer dopo l'invio dell'e-mail di notifica della vincita;
- La mailbox di un vincitore risulta disabilitata;
- L'e-mail indicata in fase di registrazione sia inserita in una blacklist.

La consegna dei premi finali riservati alle 3 Squadre vincitrici sarà a carico del Soggetto Promotore e sarà effettuata tramite il mezzo di consegna ritenuto più opportuno per garantire la consegna. In ogni caso la consegna del premio avverrà entro 6 mesi dal termine della manifestazione promozionale o dalla data di richiesta dei premi, così come stabilito dal D.P.R. 430 del 26/10/2001.

ONLUS:

Eventuali premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, verranno devoluti in beneficenza a PARSEC Cooperativa Sociale a R.L., con sede legale in Roma, Viale Jonio 331, e Codice Fiscale 05127301009.

COSTI DI PARTECIPAZIONE:

La partecipazione al Concorso è gratuita, salvo il normale costo della connessione ad Internet che resta a carico dei partecipanti.

Il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità per qualsiasi problema di accesso, impedimento disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, la trasmissione e la connessione, il collegamento Internet che possa impedire ad un concorrente di partecipare al Concorso.

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 del montepremi in palio.

MOTIVI DI ESCLUSIONE:

La partecipazione al Concorso è subordinata al rispetto delle regole stabilite riportate nel presente regolamento; saranno pertanto esclusi i partecipanti che, con manovre fraudolente o non consentite, tentino di alterare/eludere il corretto funzionamento del meccanismo premiante. Saranno inoltre esclusi i partecipanti che non forniscano, conformemente a quanto stabilito nel presente regolamento, le informative privacy e le liberatorie relative all'utilizzo di immagini/video, debitamente compilate e firmate.

Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di richiedere ai vincitori la fotocopia del codice fiscale e/o di un documento di identità in corso di validità al fine di verificare la veridicità dei dati di registrazione; la mancata o incompleta trasmissione dei suddetti documenti entro 7 giorni dall'invio della richiesta comporta l'automatica esclusione del diritto al premio.

I dipendenti del Soggetto Promotore, del Soggetto Delegato coinvolti nell'organizzazione e nella gestione del Concorso o operanti nel dipartimento di comunicazione, nonché i loro coniugi e parenti fino al quarto grado di parentela, così come i dipendenti di tutte le società coinvolte nello svolgimento e gestione del concorso, sono esclusi dalla partecipazione al Concorso.

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.

Il Soggetto Promotore si rende disponibile a fornire alla Pubblica Amministrazione, dietro semplice richiesta, il database relativo alla manifestazione a premio.

GARANZIE, ADEMPIMENTI E CONTROLLI:

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 n. 1/AMTC del Ministero delle Attività Produttive.

AUTORIZZAZIONI, GARANZIE E MANLEVE:

Caricando i video, le foto, i documenti sul sito dedicata e pertanto accettando il presente Regolamento i partecipanti:

- manlevano il Soggetto Promotore e tutte le società appartenenti al Gruppo Enel da eventuali contestazioni da parte di terzi;
- autorizzano inoltre il Soggetto Promotore e le società organizzatrici del Concorso ad utilizzare i video, le foto e i documenti ai fini dello svolgimento del Concorso, compresa la promozione sul sito dedicata e intranet aziendale.
- cedono in via definitiva al Soggetto Promotore, a titolo gratuito, tutti i diritti patrimoniali e di utilizzo dei video/foto/documenti su tutti i mezzi di comunicazione sia off-line che on-line in Italia e all'estero (presenti e/o futuri) per fini promozionali e divulgativi connessi al Concorso.
- garantiscono di aver ottenuto tutti i consensi e le liberatorie per l'utilizzo e la diffusione del materiale inviato e che pertanto la riproduzione e l'utilizzo da parte del soggetto promotore non comporterà alcuna violazione di diritti di terzi. Sarà pertanto responsabilità del Responsabile della Squadra ottenere tutte le autorizzazioni da parte dei genitori/tutori legali dei partecipanti ai fini della partecipazione al presente Concorso, oltre che le informative privacy e liberatorie all'utilizzo delle immagini/video firmate, che il Responsabile della Squadra dovrà caricare sulla Piattaforma improrogabilmente al termine della Fase 2 del Concorso pena l'esclusione della Squadra dal Concorso.
- garantisce che nulla di quanto inviato sia contrario a norme di legge e che il contenuto dei video, delle foto e dei documenti non sia osceno, diffamatorio, blasfemo, razzista, volgare, offensivo o in violazione dei diritti di proprietà intellettuale, dei diritti morali, diritti di tutela dei dati personali di terzi.
- garantiscono di aver ottenuto tutti i consensi e le liberatorie per l'utilizzo e la diffusione del materiale inviato da eventuali altre persone coinvolte, e che pertanto la riproduzione da parte del Soggetto Promotore non comporterà la violazione di diritti di terzi.

Con riferimento alla partecipazione all'hackathon "Play Energy CPHack" si specifica inoltre che:

- Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul Sito ed i contenuti dello stesso sono e rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e/o titolari dei diritti e sono protetti come tali dalle leggi in materia di diritto d'autore, proprietà intellettuale e/o industriale e dei diritti sulle banche dati, dal Codice Civile e dal Codice Penale.
- Tutti i dati (inclusi i testi e le fotografie) e le informazioni di qualsiasi natura, nulla escluso o eccettuato, resi disponibili ai Partecipanti con qualsiasi mezzo (off e on-line) dal Soggetto Promotore rimangono nell'esclusiva proprietà e disponibilità di chi li ha forniti. Ciascun Partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.
- L'Organizzazione e, in particolare il Soggetto Promotore, riconoscono alle Squadre partecipanti la proprietà e piena disponibilità dei Progetti (inclusa la titolarità di ogni eventuale diritto di proprietà intellettuale e/o industriale su qualsiasi elemento di cui questi risultino composti e/o che questi concorrano a formare quale, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, l'idea, i concetti sviluppati, le proposte e soluzioni presentate e/o il risultato ottenuto, nulla escluso o eccettuato).
- I Partecipanti sin d'ora irrevocabilmente autorizzano il Soggetto Promotore, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, a comunicare, divulgare e/o pubblicare i Progetti sia nell'ambito di #CPIT4 che tramite qualsivoglia mezzo e supporto di comunicazione per scopi relativi a campagne promozionali quali, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, la promozione di Campus Party (anche dopo il suo svolgimento) e/o il progetto Play Energy, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo. I Partecipanti prendono atto che tale diffusione comporterà la visibilità dei Progetti a tutti i

visitatori di #CPIT4 e alle *communities* destinatarie di dette azioni di comunicazione e che l'Organizzazione non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dei Progetti da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti del Soggetto Promotore a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

DATI PERSONALI:

I dati personali raccolti con la partecipazione al concorso saranno trattati secondo la privacy policy consultabile sul sito <http://playenergy.enel.com/italia> che ogni partecipante dovrà visionare ed accettare prima di confermare la propria iscrizione al Concorso.

I dati dei partecipanti saranno inoltre comunicati al funzionario camerale addetto al controllo che presenzierà le operazioni di assegnazione dei premi nonché al soggetto associato per gestire alcune fasi del Concorso, tra cui la comunicazione del premio agli aventi diritto.

Il partecipante sarà informato delle modalità di trattamento dei suoi dati prima dell'iscrizione al Concorso.

RIVALSA:

Si rinuncia al diritto di rivalsa nei confronti dei vincitori del premio così come stabilito dal D.P.R. 600 art. 30 del 29 settembre 1973.

COMUNICAZIONE:

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

Il Regolamento completo è disponibile sul sito <http://playenergy.enel.com/italia>

Titolare del Trattamento

ENEL Italia Spa, con sede legale in Roma, viale Regina Margherita 125, Codice Fiscale e Partita IVA 06377691008 (di seguito, il “Titolare”), in qualità di Titolare del trattamento, tratterà i tuoi dati personali in conformità a quanto stabilito dalla normativa in materia di protezione dei dati personali applicabile e dalla presente informativa.

Responsabile della Protezione dei dati (RPD)

Il Titolare ha nominato un Responsabile della Protezione dei Dati che può essere contattato al seguente indirizzo e-mail: dpoenel@enel.com per maggiori informazioni relative al trattamento dei Dati Personali.

Finalità e modalità del trattamento

Per trattamento di Dati Personali è da intendersi qualsiasi operazione compiuta sui Dati Personali come la raccolta, la registrazione, l'organizzazione, la conservazione, l'estrazione, la consultazione, l'uso, la comunicazione mediante trasmissione, diffusione o la limitazione, la cancellazione o la distruzione.

I Dati Personali verranno trattati manualmente e/o con il supporto di mezzi informatici o telematici.

Il Titolare tratterà i dati personali (nome, cognome, indirizzo email, foto e riprese video) per tutte le finalità connesse al concorso denominato Play Energy, ed in particolar modo per consentire la partecipazione al Campus Party e all' Hackathon.

A titolo esemplificativo la pubblicazione potrà essere effettuata per intero o in una sintesi da trasmettere:

- sul circuito WEB TV interno di Enel;
- in ogni canale web in cui Enel sia presente con un proprio spazio;
- in ogni sito aziendale di Enel Spa e delle società del Gruppo Enel anche dedicato al mercato estero;
- con ogni mezzo di trasmissione, terrestre, via cavo, satellite;
- attraverso qualsiasi canale di distribuzione compreso il podcasting;

La base giuridica per il trattamento delle fotografie e delle riprese video è costituita dal consenso, espresso in calce alla presente informativa.

Destinatari dei Dati Personali

I tuoi Dati Personali potranno essere resi accessibili:

- a) ai dipendenti e ai collaboratori del Titolare nel territorio dell'Unione Europea;
- b) alle società terze o altri soggetti (“**Terze Parti**”) che svolgono attività in *outsourcing* per conto del Titolare, nella loro qualità di responsabili esterni del trattamento, e a persone fisiche a tal fine incaricate del trattamento,

Luogo del trattamento e periodo di conservazione

I tuoi Dati Personali saranno trattati all'interno dell'Unione Europea e conservati all'interno dell'Unione Europea.

Gli stessi dati potranno essere trattati in Paesi al di fuori dell'Unione Europea, a condizione che sia garantito un livello di protezione adeguato, riconosciuto da apposita decisione di adeguatezza della Commissione Europea.

Eventuali trasferimenti di Dati Personali verso Paesi non UE, in assenza di decisione di adeguatezza della Commissione europea, saranno possibili solo qualora siano fornite dai Titolari e Responsabili coinvoltigaranzie adeguate di natura contrattuale o pattizia, fra cui norme vincolanti d'impresa (“Binding Corporate Rules”) e clausole contrattuali tipo di protezione dei dati.

Il trasferimento dei tuoi Dati Personali verso Paesi terzi al di fuori dell'Unione Europea, in mancanza di una decisione di adeguatezza o di altre misure adeguate come sopra descritte, saranno effettuati solo ove tu vi abbia esplicitamente acconsentito o nei casi previsti dal GDPR e saranno trattati nel tuo interesse. In questi casi, ti informiamo che, nonostante il Gruppo Enel adotti istruzioni operative comuni a tutti i Paesi in cui opera, il trasferimento dei tuoi Dati Personali potrebbe essere esposto a rischi connessi alle peculiarità delle legislazioni locali in materia di trattamento dei Dati Personali.

I Dati Personali oggetto di trattamento per le finalità di cui sopra saranno conservati nel rispetto dei principi di proporzionalità e necessità, e comunque fino a che non siano state perseguite le finalità del trattamento.

I tuoi Dati Personali saranno in ogni caso conservati fintanto che non procedi a revocare il tuo consenso e, comunque, saranno cancellati decorsi 2 anni dall'effettuazione dell'evento o dal completamento della campagna pubblicitaria.

Diritti degli interessati

Ai sensi degli artt. 15 – 21 del GDPR, in relazione ai Dati personali comunicati, hai il diritto di: accedere e chiederne copia; richiedere la rettifica; richiedere la cancellazione; ottenere la limitazione del trattamento; opporsi al trattamento; ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico.

Per l'esercizio dei tuoi diritti e per la revoca del consenso potrai scrivere a playenergy@enel.com *dell'unità preposta alle riprese foto e video*]

Liberatoria Foto e Video

Io sottoscritto/a: (Nome e cognome) _____
nato/a il ____ / ____ / _____, a _____, in provincia di _____,
residente a _____, in
provincia di _____
in qualità di genitore / titolare della potestà genitoriale del/della minore (nome e cognome del minore),
_____ nato/a il ____ / ____ / _____, a
_____, in provincia di _____, residente a
_____, in provincia di _____, confermando di
aver ricevuto l'autorizzazione da parte degli altri soggetti esercenti la patria potestà,

AUTORIZZO E PRESTO IL CONSENSO

alla realizzazione e pubblicazione di materiale fotografico e video sui canali interni del Gruppo Enel (intranet, giornale, web tv, radio), nonché all'esterno dell'organizzazione, in occasione di convegni ed altri eventi similari, nonché per la pubblicazione di articoli su quotidiani e riviste, anche attraverso la creazione di pagine web su vari social networks, al fine di documentare i risultati dell'evento o della campagna.

Autorizzo eventuali modifiche tecniche delle immagini fornite, secondo le esigenze di pubblicazione, confermando per esse il mio pieno consenso alla pubblicazione.

Autorizzo il Titolare ad utilizzare le fotografie e/o i video realizzati per i solo fini istituzionali; tale autorizzazione esclude qualsiasi uso a fini di lucro e la cessione a terzi.

In fede:

(luogo e data) _____

(firma) _____