

REGOLAMENTO ART. 11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001, 430

## **"PLAY ENERGY 2022"**

### CHI PROMUOVE IL CONCORSO

---

ENEL Spa, con sede legale in Roma, in viale Regina Margherita 137, Partita IVA 15844561009 (di seguito il "Promotore" o "Società Promotrice")

### SOGGETTO DELEGATO

---

**Cheil Italia S.r.l.** con sede a Milano, in Via Mike Bongiorno 9, Codice Fiscale e Partita IVA 07630160963

In virtù della delega conferitagli la delegata:

- rappresenterà la Società Promotrice innanzi al Ministero dello Sviluppo Economico esclusivamente in relazione a tutte le attività direttamente connesse con la Manifestazione;
- presenterà la cauzione ai sensi dell'art. 7, DPR 430/2001 in nome e per conto della Società Promotrice;
- riceverà tutte le comunicazioni inerenti alla Manifestazione inviate da soggetti pubblici e privati;
- farà sottoscrivere ai Partecipanti alla Manifestazione le dichiarazioni liberatorie previste dalla normativa, gestendo la corrispondenza con essi e svolgendo tutte le pratiche ad essa inerenti;
- renderà e firmerà le opportune dichiarazioni sostitutive e tutti i verbali che il Funzionario Camerale competente per territorio o il Notaio all'uopo designato redigeranno nell'incarico di sorveglianza sulla Manifestazione.

**Campus Party Italia S.r.l.** con sede a Milano, in V.le Bianca Maria 21, Codice Fiscale e Partita IVA 09232640962

In virtù della delega conferitagli la delegata:

- organizzerà l'evento Campus Party Digital Event all'interno del quale si svolgerà l'Hackathon "sfida finale"

### QUANDO SI PUO' PARTECIPARE

---

Il Concorso inizierà il 05/09/2022 e terminerà in occasione dell'Hackathon – Sfida Finale prevista entro il 15/06/2023.

Il concorso potrà essere comunicato a partire dal 27/07/2022.

All'interno del periodo complessivo del concorso sono previste 2 Stagioni con 2 sottoperiodi di partecipazione ciascuno, come di seguito dettagliato.

Stagione 1	Dal 05/09/2022 alle 23.59.59 del 07/12/2022
------------	---

Stagione 2	Dal 08/12/2022 alle 23.59.59 del 05/03/2023
Hackathon - Sfida Finale	Entro il 15/06/2023

Per il calcolo dell'ora di inizio e fine del concorso e tutte le date presenti nel regolamento si fa riferimento al fuso orario di Roma GMT+1.

## OGGETTO DEL CONCORSO

---

Il concorso a premi denominato Play Energy 2022 (di seguito il "Concorso") ha l'obiettivo di diffondere l'impegno strategico del Gruppo Enel e incrementare la consapevolezza sui temi dell'elettrificazione, della transizione energetica e della decarbonizzazione, stimolando una partecipazione attiva, aperta e collaborativa dei ragazzi a cui il concorso principalmente si rivolge.

## CHI PUO' PARTECIPARE

---

È possibile partecipare al presente concorso in due modalità:

- 1) Modalità studente
- 2) Modalità insegnante

Possono partecipare al concorso in "modalità studente" le persone fisiche nate tra il 1/01/2002 e il 31/12/2008 già in possesso di almeno un account social attivo alla data del 27/07/2022.

Possono partecipare al concorso in "modalità insegnante" gli insegnanti che esercitano la loro professione presso un istituto scolastico.

Si precisa che il Soggetto Promotore e il Soggetto Delegato si riservano il diritto di chiedere agli utenti registrati e/o vincitori, in qualsiasi momento del Concorso, la prova dell'iscrizione ai social network prima della data di inizio del Concorso stesso e, qualora essa non sia fornita, il partecipante e/o vincitore ne verrà escluso, e cesserà la validità di tutte le attività da lui effettuate sulla piattaforma (votazioni, punti distribuiti come capogruppo, ecc.).

Si precisa che il Soggetto Promotore e il Soggetto Delegato si riservano il diritto di chiedere agli insegnanti registrati ed eventualmente ai relativi istituti documentazione a verifica della loro professione, pena l'esclusione dal concorso e la cessazione di validità di tutte le attività da lui effettuate sulla piattaforma (votazioni, endorsement studenti, ecc.).

## COM'E' PUBBLICIZZATO IL CONCORSO

---

La comunicazione e la pubblicità saranno effettuate online sul sito internet <https://playenergy.enel.com> (di seguito "il Sito"). Potranno essere previste eventuali ulteriori forme di comunicazione, comunque conformi al presente regolamento. Il regolamento sarà a disposizione dei partecipanti sul Sito.

## COME REGISTRARSI

---

### 1) Registrazione per gli studenti

Per registrarsi al concorso è necessario accedere al Sito ed effettuare i seguenti passaggi:

- accettare il presente Regolamento, l'informativa privacy, la liberatoria in cui si concede ad Enel il diritto di utilizzare, su tutti i canali di comunicazione, a titolo gratuito e senza limiti di tempo, i contenuti caricati ai fini della partecipazione al concorso;
- seguire le istruzioni a video per completare la registrazione inserendo i dati richiesti tra cui un nickname\* e un indirizzo e-mail.

In riferimento agli utenti minorenni, il genitore/tutore legale riceverà via mail il link ad una pagina online in cui possa essere informato della volontà del minore di partecipare al concorso e in cui possa rilasciare il necessario consenso obbligatorio.

Il Promotore si riserva di richiedere comunque, in qualsiasi momento del concorso, di verificare, per gli utenti vincitori e/o per gli utenti registrati in generale, l'effettiva veridicità dei dati forniti e l'identità dei genitori. L'esito negativo della verifica comporta l'esclusione dal concorso.

\*I nickname saranno sottoposti a moderazione ad insindacabile giudizio del promotore al fine di escludere dal concorso utenti con nomi volgari, offensivi e non in linea con lo spirito dell'iniziativa.

Il nickname, una volta registrato, non potrà variare per tutto il periodo del concorso.

### 2) Registrazione per gli insegnanti

Per registrarsi al concorso è necessario accedere al Sito ed effettuare i seguenti passaggi:

- accettare il presente Regolamento e l'informativa privacy;
- seguire le istruzioni a video per completare la registrazione inserendo i dati richiesti tra cui un indirizzo e-mail e l'istituto scolastico presso cui si esercita la professione di insegnante.

I dati personali di ciascun partecipante non saranno visibili agli altri partecipanti.

## COME PARTECIPARE

---

### **Modalità insegnante**

Gli utenti registrati al concorso in "modalità insegnante" potranno partecipare dal 05/09/2022 al 05/03/2023 tramite il Sito assegnando fino a n. 40 "**endorsement**" ad altrettanti partecipanti registrati al concorso in "modalità studente".

L'attribuzione dell'endorsement avverrà tramite apposito strumento di ricerca fornito sul Sito stesso.

L'utente selezionato dall'insegnante riceverà l'endorsement senza necessità di accettazione esplicita.

L'endorsement consiste nell'assegnazione una tantum di N. 25 punti ad un utente; tali punti saranno considerati sia ai fini dell'elaborazione della Classifica della Stagione in corso sia ai fini dell'elaborazione della Classifica generale.

L'endorsement, una volta assegnato, non potrà essere revocato dall'insegnante e sarà valido per tutta la durata del concorso.

Ogni utente può ricevere un solo endorsement da parte di un solo insegnante.

### **Modalità studente**

Gli utenti registrati al concorso in "modalità studente" potranno partecipare nel periodo dal 05/09/2022 al 05/03/2023 (suddiviso in Stagione 1 e in Stagione 2) tramite il Sito sul quale dovranno cimentarsi su prove di abilità (di seguito definite anche come "Quest") sui temi dell'elettrificazione, della transizione energetica e della decarbonizzazione, nell'arco del periodo che varia in base alla tipologia della prova.

Per ciascuna prova l'utente accumulerà punti, automaticamente calcolati dal Sito.

La somma dei punti cumulati tramite le prove determinerà il posizionamento dell'utente sia nelle due Classifiche Stagionali che nella Classifica generale, come di seguito dettagliato.

### **Calendario delle prove**

Durante le due Stagioni, saranno proposte 4 prove denominate "Main Quest" e 20 prove denominate "Side Quest" secondo il calendario pubblicato sul Sito.

### **Modalità di partecipazione alle prove Main Quest**

Le prove Main Quest prevedono la realizzazione di un progetto sviluppando un determinato tema proposto.

Ciascun utente potrà decidere di partecipare alla Main Quest in modalità "individuale" o in modalità "squadra".

Nella **modalità individuale**, le prove vengono svolte dal solo utente e ogni punto generato viene attribuito solo a lui.

Nella **modalità squadra** si crea un rapporto di "collaborazione" tra più utenti e ogni punto generato viene attribuito a tutti gli utenti legati da tale rapporto, la cui validità del rapporto di squadra si limita alla singola Main Quest per la quale viene creato il rapporto stesso. Tale rapporto si concluderà quindi automaticamente nel momento in cui la Main Quest sarà stata svolta o comunque dopo 30 giorni dal quale è stato creato (ovvero dalla data di ricevimento della prima accettazione di "collaborazione in squadra" come di seguito esplicitato).

La modalità squadra presuppone che gli utenti si leghino tra loro a seguito di una specifica richiesta inviata da un utente ad altri utenti che desidera coinvolgere nella realizzazione del progetto.

Per inviare una richiesta di "collaborazione in squadra" l'utente dovrà:

- accedere alla pagina preposta nella propria area riservata;

- ricercare tramite l'apposito strumento di ricerca il nickname dell'utente al quale si vuole proporre la modalità squadra per lo svolgimento della Main Quest;
- compilare il campo libero della richiesta con una breve descrizione personale e/o con una breve anticipazione del progetto che si intende realizzare (facoltativo); si consiglia di inserire un proprio recapito per facilitare il contatto.

Le modalità di comunicazione delle richieste di "collaborazione in squadra" avverranno via email e via notifica sul Sito (in questo secondo caso sarà necessario che l'utente abbia autorizzato il Sito a comunicare notifiche): nel momento in cui l'utente invitante invia una richiesta di "collaborazione in squadra", verrà generata e inviata una e-mail all'utente invitato con un link per accettare la richiesta di "collaborazione in squadra"; l'utente invitato al suo primo accesso al Sito dopo l'invio della richiesta vedrà inoltre una notifica sul Sito (se abilitate).

La richiesta di "collaborazione in squadra" dovrà essere accettata/rifiutata dall'utente invitato entro 72 ore, scaduto tale termine la richiesta non sarà più valida e l'utente invitante potrà inviare nuovamente la richiesta anche eventualmente al medesimo utente già invitato.

Nel momento in cui l'utente invitato accetta/rifiuta la richiesta di "collaborazione in squadra", verrà generata e inviata una e-mail ad entrambi gli utenti con l'informazione che il rapporto di "collaborazione in squadra" è stato/non è stato creato; gli utenti vedranno anche una notifica sul Sito al primo accesso al Sito (se abilitate).

Effettuata una richiesta di "collaborazione in squadra", si possono quindi verificare tre casi:

- l'utente invitato accetta la richiesta di "collaborazione in squadra" → l'utente invitato si lega mediante rapporto di squadra all'utente invitante per quella specifica Main Quest (che deve essere per entrambi la stessa e la prima in ordine cronologico che non hanno ancora svolto, vedi sotto);
- l'utente invitato rifiuta la richiesta di "collaborazione in squadra" → l'utente invitante ha la possibilità di invitarlo nuovamente o di invitare altri utenti;
- l'utente invitato non risponde alla richiesta di "collaborazione in squadra" entro il termine previsto (72 ore dall'invio della richiesta) → l'utente invitante ha la possibilità di invitarlo nuovamente o di invitare altri utenti.

L'utente che ha creato la squadra verrà definito nel seguito come "Caposquadra".

Gli utenti che avranno stretto un rapporto di "collaborazione in squadra" saranno nel seguito definiti come "compagni di squadra".

Una "Squadra" potrà essere composta al massimo da 4 utenti, di cui un "Caposquadra" e fino a 3 utenti che hanno accettato la sua richiesta di "collaborazione in squadra".

Ulteriori note:

- ciascun utente potrà inviare quante richieste di "collaborazione in squadra" desidera, fino a che 3 utenti invitati non avranno accettato la sua richiesta;
- ciascun utente potrà stringere un rapporto di "collaborazione in squadra" con un massimo di n. 3 utenti per ciascuna Main Quest; nel momento in cui n. 3 richieste di

- “collaborazione in squadra” saranno state accettate tutte le altre eventuali richieste di “collaborazione in squadra” rimaste in sospeso non saranno più valide;
- a prescindere dal numero di richieste di “collaborazione in squadra” e dal momento di invio, saranno considerate valide le prime 3 richieste accettate in ordine temporale;
  - non sarà possibile inviare richieste di “collaborazione in squadra” ad utenti che avranno già accettato un’altra richiesta di “collaborazione in squadra” per la medesima Main Quest;
  - sarà possibile accettare una sola richiesta di “collaborazione in squadra”, non necessariamente la prima ricevuta, per ciascuna Main Quest;
  - un utente potrà inviare richieste di “collaborazione in squadra” solo ad utenti che abbiano svolto le sue stesse Main Quest;
  - un utente che avrà accettato una richiesta di “collaborazione in squadra” per una specifica Main Quest non potrà inviare richieste di “collaborazione in squadra” per la medesima Main Quest;
  - il Caposquadra e ciascun utente che avrà accettato una richiesta di “collaborazione in squadra” per una specifica Main Quest non potranno svolgere la Main Quest in modalità individuale;
  - a fronte dell’accettazione di una richiesta di “collaborazione in squadra” inviata, questa sarà considerata valida e né il Caposquadra né l’utente invitato potranno revocarla fino alla conclusione della Main Quest per la quale è stata stretta;
  - il rapporto di “collaborazione in squadra” creato per una Main Quest decadrà una volta decorsi 30 giorni dalla data di creazione del rapporto stesso, indipendentemente dal caricamento o meno del progetto della Main Quest per il quale è stato creato. N.B. Come “data di creazione del rapporto di collaborazione in squadra” è da intendersi la data in cui il Caposquadra ha ricevuto la prima accettazione di “collaborazione in squadra” da parte di uno degli utenti ai quali ha inviato richiesta.
  - ciascun utente potrà inviare/accettare richieste di “collaborazione in squadra” a/da utenti differenti per ciascuna Main Quest.

Per ciascuna Main Quest saranno disponibili sul Sito un video e/o infografiche introduttive e di supporto con le specifiche tecniche per il caricamento del progetto (dimensioni, formati, etc.).

I progetti delle Main Quest, una volta ultimati, potranno essere caricati sul Sito solo a cura del Caposquadra il quale, contestualmente, dichiarerà di essere il titolare, insieme agli altri eventuali utenti con cui ha elaborato il progetto in modalità squadra, dei diritti sul progetto stesso e di avere avuto il consenso da parte degli altri compagni di squadra ai fini del caricamento dei contenuti.

Nel caso in cui il Caposquadra del progetto fosse minorenne, il Promotore si riserva di richiedere il caricamento di un documento di liberatoria, firmato dal genitore/tutore, con il quale viene concesso ad Enel il diritto di utilizzare, su tutti i canali di comunicazione, a titolo gratuito e senza limiti di tempo, i contenuti caricati ai fini della partecipazione al concorso. Il facsimile di tale documento sarà disponibile sul Sito.

Un utente che caricherà un progetto in modalità individuale riceverà 150 punti.

Un Caposquadra che caricherà un progetto in modalità squadra riceverà 150 punti e gli stessi punti verranno automaticamente assegnati anche ai compagni di squadra.

Inoltre, se la Main Quest è svolta in modalità squadra, il punteggio verrà maggiorato di 10 punti per ciascun compagno di squadra oltre al Caposquadra, per un massimo di 30 punti.

I punti ricevuti con una Main Quest saranno considerati ai fini del calcolo della Classifica della Stagione di appartenenza della Main Quest stessa e ai fini del calcolo della Classifica generale.

Sarà possibile svolgere anche Main Quest proposte in mesi precedenti o appartenenti a Stagioni concluse ma, in tal ultimo caso, i punti saranno considerati solo ai fini del calcolo della Classifica Generale.

In ogni caso, le Main Quest dovranno essere svolte rispettando l'ordine cronologico in cui sono state proposte.

Un utente potrà svolgere ciascuna Main Quest una sola volta.

### **Moderazione dei progetti relativi alle Main Quest**

Il Promotore si riserva in qualsiasi momento di effettuare una moderazione dei progetti inviati non ammettendo al concorso quelli che:

- risultino non pertinenti con il tema della Main Quest;
- abbiano elementi scurrili, offensivi e/o denigratori e/o riferimenti di natura razzista, sessuale (sia espliciti sia impliciti) e/o violenti e/o lesivi a vario titolo di soggetti terzi etc.;
- raffigurino marchi/loghi di soggetti terzi;
- costituiscano forma di pubblicità diretta o indiretta a qualsiasi attività o prodotto/servizio;
- contengano, anche parzialmente, soggetti minorenni riconoscibili;
- violino, in qualunque modo, diritti di terzi, anche in riferimento ai diritti d'autore, ai marchi e/o segni distintivi e più in generale violino diritti di proprietà intellettuale e/o industriale;
- contengano qualsiasi altro contenuto inappropriato che il Promotore, a suo insindacabile giudizio, ritenga non opportuno per la pubblicazione.

Il Promotore si riserva inoltre, in qualsiasi momento, pertanto anche dopo la pubblicazione, di eliminare progetti che risultino oggettivamente in contrasto con lo spirito del concorso e con il tema della Main Quest. Pertanto, se il progetto dovesse risultare non conforme alla moderazione di cui sopra, i punti eventualmente già attribuiti agli utenti autori del progetto stesso verranno decurtati, procedendo a premiare gli utenti nelle successive posizioni in classifica.

### **Votazione dei progetti delle Main Quest**

Oltre ai punti indicati in tabella, gli utenti potranno ottenere punti aggiuntivi grazie alla votazione dei progetti da parte degli utenti e degli insegnanti registrati al Sito.

Tutti i progetti moderati positivamente saranno infatti pubblicati in una Gallery all'interno del Sito e saranno consultabili ai fini della votazione.

Gli utenti e gli insegnanti potranno attribuire la loro preferenza per un progetto selezionando, tramite apposito strumento di ricerca, il nickname del Caposquadra (o del singolo utente autore se il progetto è stato creato in modalità individuale) e successivamente il progetto realizzato.

#### **In riferimento alla votazione dei progetti da parte degli utenti registrati si specifica che:**

- ogni utente registrato potrà votare un massimo di n. 3 progetti per ciascuna Main Quest ottenendo 3 punti per ogni progetto votato;
- un utente non potrà votare un proprio progetto realizzato;
- per ogni Main Quest sia il Caposquadra sia ciascuno compagno di squadra che avrà collaborato con lui alla realizzazione del progetto guadagnerà tanti punti aggiuntivi quanti saranno i voti ricevuti secondo il seguente schema:
  - o primi 5 voti ricevuti → 1 voto ricevuto = 5 punti;
  - o dal 6° al 56° voto ricevuto → 1 voto ricevuto = 1 punto;
  - o dal 57° voto ricevuto in poi → 1 voto ricevuto = 0 punti;tali punti andranno a sommarsi ai punti previsti con il caricamento del progetto stesso sul Sito.

#### **In riferimento alla votazione dei Progetti da parte degli insegnanti si specifica che:**

- ogni insegnante registrato potrà votare fino a un massimo di n. 3 progetti per ciascuna Main Quest;
- ogni voto dell'insegnante varrà 3 punti;
- per ogni Main Quest sia il Caposquadra sia ciascuno degli utenti che avranno collaborato con lui in modalità squadra alla realizzazione del progetto guadagneranno pertanto 3 punti per ogni votazione ricevuta dall'insegnante, per un massimo di 5 votazioni pervenute da 5 diversi insegnanti e quindi per un massimo di 15 punti; tali punti andranno a sommarsi ai punti previsti con il caricamento del progetto stesso sul Sito.

Tutti gli utenti componenti delle Squadre saranno invitati a condividere il loro progetto anche sui social network al fine di incentivare la votazione da parte degli utenti/insegnanti registrati al Sito.

### **Modalità di partecipazione alle prove Side Quest**



Le Side Quest consistono in giochi interattivi anch'essi ispirati ai temi dell'elettrificazione, della transizione energetica e della decarbonizzazione.

Le Side Quest potranno essere svolte da ciascun utente solo in modalità individuale.

Lo svolgimento delle Side Quest della Stagione 1 faranno ottenere n. 20 punti ciascuna per un massimo di n. 200 punti;

Lo svolgimento delle Side Quest della Stagione 2 faranno ottenere n. 25 punti ciascuna per un massimo di n. 250 punti.

Tutte le Side Quest possono essere svolte una sola volta e i relativi punti previsti saranno pertanto attribuiti all'utente una sola volta.

Le Side Quest potranno essere svolte dall'utente anche non rispettando l'ordine in cui saranno proposte sul Sito.

I punti ricevuti dall'utente con le Side Quest saranno considerati sia ai fini dell'elaborazione della Classifica Stagionale (relativamente alla data in cui la Side Quest è stata svolta) sia ai fini dell'elaborazione della Classifica Generale.

### **Ulteriori modalità per ottenere punti**

Gli utenti partecipanti in modalità studente potranno ottenere punti aggiuntivi svolgendo le seguenti ulteriori modalità:

- **Condivisione social:** gli utenti hanno la possibilità di condividere i contenuti del Sito ottenendo N. 1 punto per ogni condivisione, per un massimo di N. 50 punti;
- **Member get Member:** gli utenti hanno la possibilità di invitare degli amici a partecipare al concorso tramite l'apposito link presente sul Sito sulla pagina del loro profilo ottenendo N. 2 punti per ogni amico che si sarà effettivamente registrato tramite il loro link; tale modalità prevede un massimo di 50 differenti amici che possono registrarsi al concorso e l'utente potrà quindi acquisire un massimo di N. 100 punti; il Promotore si riserva di controllare la veridicità degli account ed eventualmente di annullare le giocate fraudolente;
- **Side Quest in modalità squadra:** se un utente completa una Side Quest mentre è in modalità squadra ognuno dei suoi compagni di squadra riceverà 1 punto aggiuntivo.

### **PREMIAZIONE CLASSIFICHE STAGIONALI**

---

In base ai punti ottenuti da ciascun utente con:

- le Side Quest
- le Main Quest
- la votazione dei progetti delle Main Quest
- gli endorsement degli insegnanti
- le altre modalità per ottenere punti (Condivisione social, Member get Member, Side Quest in modalità squadra)

saranno determinate n. 2 classifiche, una per ciascuna Stagione:

- i punti ottenuti con le Side Quest relative alla Stagione 1, con il caricamento dei progetti della Main Quest 1 e della Main Quest 2  
+ le altre modalità per ottenere punti di cui all'elenco precedente, determineranno la **classifica Stagionale 1**;
- i punti ottenuti con le Side Quest relative alla Stagione 2, con il caricamento dei progetti della Main Quest 3 e della Main Quest 4  
+ le altre modalità per ottenere punti di cui all'elenco precedente, determineranno la **classifica Stagionale 2**.

Per ciascuna delle due classifiche, saranno proclamati vincitori gli utenti che si saranno posizionati **nelle prime 9 posizioni**, per un totale di 18 utenti premiati, come di seguito dettagliato:

- gli utenti nelle posizioni dalla 1<sup>a</sup> alla 3<sup>a</sup> si aggiudicheranno ciascuno un buono e-commerce del valore di 1.000 €;
- gli utenti nelle posizioni dalla 4<sup>a</sup> alla 6<sup>a</sup> si aggiudicheranno ciascuno un buono e-commerce del valore di 750 €;
- gli utenti nelle posizioni dalla 7<sup>a</sup> alla 9<sup>a</sup> si aggiudicheranno ciascuno un buono e-commerce del valore di 500 €.

Gli utenti nelle successive 4 posizioni saranno considerati nel rispettivo ordine quali riserve.

In caso di parimerito si procederà alla determinazione delle posizioni in classifica con un'estrazione manuale e casuale tra gli utenti che avranno cumulato lo stesso punteggio. L'ordine di estrazione determinerà l'assegnazione di posizioni in classifica via via decrescenti. Gli utenti premiati nella Stagione 1 non hanno limiti nel conseguire premi anche nella Stagione 2.

L'individuazione degli utenti vincitori sarà effettuata sempre alla presenza di un responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio, in base al seguente calendario:

- **entro il 20/01/2023** – verbalizzazione della classifica Stagionale 1
- **entro il 20/03/2023** – verbalizzazione della classifica Stagionale 2

## PREMIAZIONE INSEGNANTI STAGIONE 1 E STAGIONE 2

---

Secondo la medesima calendarizzazione prevista per la certificazione delle classifiche Stagionali e sempre alla presenza di un responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio, si procederà inoltre all'assegnazione dei premi in palio per gli insegnanti.

**Entro il 20/01/2023** verrà decretato vincitore l'insegnante che avrà dato l'endorsement al partecipante registrato in "modalità studente" classificatosi **nella 1<sup>a</sup> posizione** della classifica della Stagione 1 (se presente). L'insegnante così identificato si aggiudicherà un buono e-commerce del valore di 500 €.

Qualora il partecipante registrato in "modalità studente" classificatosi nella 1<sup>a</sup> posizione non avesse ricevuto nessun endorsement, sarà decretato vincitore l'insegnante che avrà dato l'endorsement al partecipante registrato in "modalità studente" classificatosi **nella 2<sup>a</sup> posizione** della classifica della Stagione 1 e così via fino all'individuazione di un insegnante vincitore.

**Entro il 20/03/2023** verrà decretato vincitore l'insegnante che avrà dato l'endorsement al partecipante registrato in "modalità studente" classificatosi nella 1<sup>a</sup> posizione della classifica della Stagione 2 (se presente). L'insegnante così identificato si aggiudicherà un buono e-commerce del valore di 500 €.

Qualora il partecipante registrato in "modalità studente" classificatosi nella 1<sup>a</sup> posizione non avesse ricevuto nessun endorsement, sarà decretato vincitore l'insegnante che avrà dato l'endorsement al partecipante registrato in "modalità studente" classificatosi **nella 2<sup>a</sup> posizione** della classifica della Stagione 2 e così via fino all'individuazione di un insegnante vincitore.

#### PREMIAZIONE CLASSIFICA GENERALE STUDENTI

---

Sulla base di tutti i punti ottenuti da ogni utente con tutte le prove (sia Main Quest che Side Quest e con le altre modalità per ottenere punti come da paragrafi precedenti) previste su tutto il periodo concorsuale e con tutti i voti ricevuti per i progetti, sarà determinata una **classifica Generale Studenti**: gli utenti nelle prime 7 posizioni della classifica così ottenuta potranno partecipare all'Hackathon - Sfida Finale (di seguito "i Finalisti").

All'interno dell'evento digitale Campus Party Digital Event, previsto **entro 15/06/2023**, sarà infatti organizzata la Sfida Finale definita "Hackathon" (gara finalizzata a produrre idee e progetti sui temi dell'Elettrificazione).

La sfida sarà digitale e si svolgerà attraverso l'utilizzo di una piattaforma di video conferenza. Il Promotore fornirà in anticipo tutte le informazioni relative alla sfida finale, incluso l'accesso alla piattaforma e l'indicazione della data esatta in cui si svolgerà tale sfida e dell'apposita sezione sul Sito e/o via e-mail.

Ciascun Finalista dovrà partecipare all'Hackathon insieme a 2 utenti, selezionati a sua scelta tra gli utenti già iscritti al concorso in "modalità studenti" e non risultati tra i Finalisti.

Gli utenti selezionati dal Finalista dovranno inviare una mail all'indirizzo che verrà comunicato indicando che accettano di partecipare alla Sfida Finale nella Squadra del Finalista che li ha invitati.

Una volta inoltrata questa mail, l'utente invitato non potrà aderire a nessun'altra Squadra di Finalisti.

Tale mail deve essere inoltrata entro 15 giorni dalla verbalizzazione dei Finalisti.

La verbalizzazione della Classifica generale e dei Finalisti avverrà **entro il 20/03/2023**, sempre alla presenza di un responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio.

Gli utenti certificati come Finalisti riceveranno un messaggio di posta elettronica, all'indirizzo e-mail fornito al momento dell'iscrizione, che li informerà in merito alla selezione e delle modalità di accettazione e proseguimento alla partecipazione al concorso.

Si specifica che, in caso di intempestiva accettazione, la selezione non sarà convalidata confermata e si procederà a contattare la prima riserva.

## PREMIAZIONE CLASSIFICA GENERALE INSEGNANTE

---

Sarà generata una **Classifica generale Insegnanti**: i punti di ciascun insegnante saranno determinati dalla somma dei punti totalizzati dagli studenti ai quali hanno dato l'endorsement.

L'insegnante che si sarà posizionato nella 1<sup>a</sup> posizione in classifica si aggiudicherà un buono e-commerce del valore di 1.000 €.

Gli insegnanti nelle successive 4 posizioni saranno considerati nel rispettivo ordine quali riserve.

La verbalizzazione dell'insegnante vincitore della Classifica generale avverrà **entro il 20/03/2023**, alla presenza di un responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio.

In caso di parimerito si procederà alla determinazione del vincitore con un'estrazione manuale e casuale tra gli utenti che avranno cumulato lo stesso punteggio. L'ordine di estrazione determinerà l'assegnazione di posizioni in classifica via via decrescenti.

## GIURIA "HACKATHON" - SFIDA FINALE

---

Nel corso dell'Hackathon le Squadre si dedicheranno alla definizione e allo sviluppo della loro soluzione ad uno o più temi proposti dal soggetto Promotore e alla creazione di un "pitch" (presentazione) da presentare alla Giuria Tecnica, secondo le istruzioni e le regole che saranno indicate dal Promotore.

I Finalisti di minore età dovranno in ogni momento essere sotto la vigilanza dei loro genitori o esercenti la potestà.

**Entro il 15/06/2023**, alla presenza di un notaio o di un responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio, una Giuria tecnica, composta da incaricati della Società Promotrice, valuterà i progetti ideati per l'Hackathon avendo riguardo, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, all'attinenza al tema proposto, alla validità e alla forza innovativa delle idee, alla creatività, alla concretezza e alla fattibilità dei progetti, alla chiarezza, completezza ed efficacia dei pitch (presentazioni), fermo restando anche i medesimi criteri di moderazione già indicati al punto "Moderazione dei progetti relativi alle Main Quest".

In base ai criteri di cui sopra la Giuria tecnica, con giudizio insindacabile e inappellabile, individuerà 3 Squadre vincitrici.

Gi utenti componenti di ciascuna delle tre Squadre vincitrici si aggiudicheranno ciascuno un buono e-commerce del valore di 1.500 €.

Le Squadre nelle successive 4 posizioni in classifica saranno considerate quali riserve.

## PREMI IN PALIO

<b>N.</b>	<b>PREMIO</b>	<b>VALORE UNITARIO IVA ESCLUSA</b>	<b>VALORE TOTALE</b>	<b>MODALITA DI ASSEGNAZIONE</b>
3	Buono e-commerce	€ 500	€ 1.500	CLASSIFICA STAGIONALE 1
3	Buono e-commerce	€ 750	€ 2.250	CLASSIFICA STAGIONALE 1
3	Buono e-commerce	€ 1.000	€ 3.000	CLASSIFICA STAGIONALE 1
3	Buono e-commerce	€ 500	€ 1.500	CLASSIFICA STAGIONALE 2
3	Buono e-commerce	€ 750	€ 2.250	CLASSIFICA STAGIONALE 2
3	Buono e-commerce	€ 1.000	€ 3.000	CLASSIFICA STAGIONALE 2
9	Buono e-commerce	€ 1.500	€ 13.500	GIURIA HACKATHON Sfida finale
2	Buono e-commerce	€ 500	€ 1.000	ENDORSEMENT INSEGNANTE Stagione 1 e Stagione 2
1	Buono e-commerce	€ 1.000	€ 1.000	ENDORSEMENT INSEGNANTE Classifica Generale

Qualora il vincitore sia minorenne verrà richiesta una dichiarazione sottoscritta da un genitore/tutore che acconsenta alla consegna del premio.

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 dei vincitori dei suddetti premi.

## MONTEPREMI

Il valore presunto del montepremi è di € 29.000 Iva inclusa.

## COMUNICAZIONE E CONVALIDA DELLE VINCITE

I vincitori riceveranno un messaggio di posta elettronica, all'indirizzo e-mail fornito al momento dell'iscrizione, che li informerà in merito alle modalità di accettazione della vincita.

I vincitori dovranno inviare il modulo di accettazione del premio debitamente compilato (per partecipanti minorenni le citate liberatorie dovranno essere firmate dai rispettivi genitori) entro 3 giorni dalla ricezione della comunicazione di vincita.

Si specifica che in caso di incompleta o intempestiva fornitura dei documenti sopra richiesti, la vincita non sarà convalidata.

Si specifica inoltre che i 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; in tal caso il premio sarà assegnato alla riserva.

Si specifica che, qualora il promotore rilevasse che nell'ambito delle Main Quest anche solo un compagno di squadra non avesse rispettato le norme di partecipazione riportate nel presente regolamento, la squadra verrà eliminata dalla graduatoria e l'eventuale vincita (o selezione alla Sfida Finale) verrà annullata. In questo caso, si procederà ad assegnare il premio alla prima squadra di riserva, appartenente alla stessa graduatoria, che risulterà nella posizione immediatamente successiva alla squadra risultata non idonea.

Il 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 risulti 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 risulti disabilitata;
- l'e-mail indicata in fase di registrazione sia inserita in una blacklist che non consenta di ricevere la mail inviata dal promotore.

## CONSEGNA DEI PREMI

---

La consegna dei premi sarà a carico del soggetto Promotore (o suo diretto incaricato) e sarà effettuata tramite il mezzo ritenuto più opportuno. 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.

Il vincitore non può contestare il premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro. Tuttavia, nel caso in cui il Promotore non sia in grado di consegnare il premio vinto, si riserva il diritto di sostituire il premio annunciato con un altro di valore uguale o maggiore.

## DEVOLUZIONE DEI PREMI NON ASSEGNATI

---

Eventuali premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, verranno devoluti in beneficenza alla Onlus: Enel Cuore, Viale Regina Margherita 137 – 00198 Roma, C.F.: 97317010581.

## 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.

## MOTIVI DI ESCLUSIONE E CONTROLLI

---

La partecipazione al concorso comporta l'implicita accettazione da parte dell'utente registrato del presente regolamento in ogni sua parte e senza alcuna riserva.

La partecipazione al Concorso è subordinata al rispetto delle regole stabilite riportate nel presente regolamento; saranno pertanto esclusi gli utenti che, con manovre fraudolente o non consentite, tentino di alterare/eludere il corretto funzionamento del meccanismo premiante. Saranno inoltre esclusi gli utenti che non forniscano, conformemente a quanto stabilito nel presente regolamento, il consenso alle informative privacy e le liberatorie previste.

Partecipazioni e/o vincite realizzate mediante l'utilizzo di software o di indirizzi e-mail temporanei o inesistenti o giudicati comunque sospetti, fraudolenti, che non garantiscono l'univocità del partecipante o in violazione alle regole del concorso, se identificati o ritenuti tali con i mezzi e le conoscenze a disposizione del Promotore, verranno annullati.

Il 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 3 giorni dall'invio della richiesta comporta l'automatica esclusione del diritto al premio.

## AUTORIZZAZIONI, GARANZIE E MANLEVE

---

Caricando i progetti sul Sito e, pertanto, accettando il presente Regolamento gli utenti:

- manlevano Enel S.p.A., e tutte le società appartenenti al Gruppo Enel da eventuali contestazioni da parte di terzi;
- autorizzano Enel S.p.A., e tutte le società appartenenti al Gruppo Enel ad utilizzare tutti i documenti caricati ai fini dello svolgimento del Concorso;
- cedono in via definitiva a Enel S.p.A. a titolo gratuito, tutti i diritti patrimoniali e di utilizzo dei 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 di Enel S.p.A., e tutte le società appartenenti al Gruppo Enel non comporterà alcuna violazione di diritti di terzi;
- garantiscono che nulla di quanto inviato sia contrario a norme di legge e che il contenuto 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.

Con riferimento alla partecipazione al Concorso, si specifica inoltre che:

- tutti i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul Sito ed i contenuti dello stesso sono di esclusiva proprietà di Enel S.p.A., ad eccezione del marchio Campus Party;
- tutti i dati, documenti e le informazioni di qualsiasi natura, nulla escluso o eccettuato, resi disponibili ai partecipanti con qualsiasi mezzo (off e on-line) da Enel S.p.A. rimangono nell'esclusiva proprietà di Enel S.p.A.;
- i partecipanti sin d'ora irrevocabilmente autorizzano Enel S.p.A., senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, a comunicare, divulgare e/o pubblicare i progetti di elettrificazione trasmessi a Enel S.p.A. nell'ambito del concorso.

## SERVER E DATABASE PARTECIPANTI

---

Il server di gestione del concorso a premi si trova sul territorio nazionale italiano. Nello specifico sarà utilizzato un Private Cloud ospitato nel Data Center DC1 di Aruba S.p.A., situato ad Arezzo, in via Piero Gobetti, 95.

## GARANZIE E ADEMPIMENTI DEL PROMOTORE

---

La Cauzione pari al 100% dell'ammontare dei premi posti in palio, di cui all'art. 7 del D.P.R. 430/2001, è stata prestata a favore del Ministero dello Sviluppo Economico mediante fideiussione, a tutela del rispetto dei diritti dei consumatori.

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. Per quanto non indicato nel regolamento, il Promotore si rimette pertanto a quanto previsto dal D.P.R. 430/01.

Il Promotore si riserva il diritto di modificare, anche parzialmente ed in qualunque momento, le modalità di partecipazione al concorso, dandone adeguata comunicazione, non introducendo modifiche peggiorative e salvaguardando i diritti già acquisiti dai partecipanti.

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.

La presente promozione non è in alcun modo sponsorizzata, appoggiata, amministrata da nessun social network.

## DATI PERSONALI

---

I dati personali raccolti con la partecipazione al concorso saranno trattati secondo la privacy policy consultabile sul sito <https://playenergy.enel.com> di cui ogni utente dovrà prender visione prima di confermare la propria iscrizione al Concorso.

I dati degli utenti registrati 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.