

"PLAY ENERGY 2021"

QUE PROMOVE O CONCURSO

ENEL Spa, com sede registrada em Roma, viale Regina Margherita 137, Código Fiscal e número de IVA 15844561009 (doravante o "Promotor" ou "Empresa Promotora")

REPRESENTANTE

Cheil Italia S.r.l. com sede social em Milão, Via Mike Bongiorno 9, Código Fiscal e número de IVA 07630160963

Em virtude da procuração que lhe foi outorgada:

- representará a Empresa Promotora perante o Ministério de Desenvolvimento Econômico exclusivamente em relação a todas as atividades diretamente relacionadas com o Evento;
- apresentará a caução de acordo com o art. 7, DPR 430/2001 em nome e por conta da Empresa Promotora;
- receberá todas as comunicações relativas ao Evento enviadas por entidades públicas e privadas;
- tomará as devidas providências para que os Participantes do Evento assinem as declarações de liberação exigidas pelo regulamento, gerenciando a correspondência com os mesmos e tratando de toda a papelada relacionada;
- fará e assinará as devidas declarações substitutivas e todos os relatórios que o funcionário da câmara responsável pelo município ou o Cartório Público designado para este fim elaborará a fim de supervisionar o Evento.

Campus Party Italia S.r.l. com sede em Milão, em V.le Bianca Maria 21, Código Fiscal e número de IVA 09232640962

Em virtude da procuração que lhe foi outorgada:

- organizará o evento Campus Party Digital Event, dentro do qual acontecerá o "Final online challenge".

A PARTIR DE QUANDO É POSSÍVEL PARTICIPAR

O Concurso começará em 01/04/2021 e terminará em 15/03/2022 com o "Final online challenge".

O concurso será anunciado a partir da primeira de 18/03/2021.

Para o cálculo da hora de início e fim do concurso e de todas as datas do regulamento, é feita referência ao fuso horário de Roma GMT+1.

FINALIDADE DO CONCURSO

O concurso visa divulgar os principais pilares estratégicos do Grupo Enel ligados ao mundo da economia circular e estimular uma participação ativa, aberta e colaborativa dos filhos das crianças e jovens, às quais o concurso é dirigido.

OBJETO DO CONCURSO

O concurso de prêmios denominado Play Energy (doravante o "Concurso") é promovido pela ENEL Spa.

O Concurso tem como objetivo o desenvolvimento, através de um site próprio, de provas de habilidade sobre o tema da Economia Circular, Cidade Circular e Sustentabilidade.

As atividades serão realizadas

- por usuários organizados em equipes (doravante "Equipes") e supervisionadas por um responsável (doravante "Chefe de Equipe").
- A equipe também pode ser composta por um único usuário que, neste caso, também será automaticamente o chefe da equipe.

Os usuários (doravante "Usuários votantes") que se inscreverem no concurso mas decidirem não realizar nenhuma atividade, só poderão votar nas provas realizadas por outros usuários.

QUEM PODE PARTICIPAR

- Chefes de Equipe: indivíduos nascidos entre 1 de janeiro de 2001 e 31 de dezembro de 2007, que na data de 1 de abril de 2021, já tenham pelo menos uma account social ativa.
- Membros da equipe: indivíduos nascidos entre 1 de janeiro de 2001 e 31 de dezembro de 2007, que na data 1 de abril de 2021 já tenham pelo menos uma account social ativa.
- Votantes: indivíduos nascidos de 1 de janeiro de 2001 em diante.
- Professores: indivíduos maiores de idade que sejam professores em alguma instituição de ensino.

Especifica-se que o Promotor e o Representante se reservam o direito de solicitar aos usuários inscritos e/ou ganhadores, a qualquer momento durante o Concurso, o comprovante de inscrição nas social network antes da data de início do próprio Concurso e, se isto não for fornecido, o participante e/ou ganhador será excluído.

De acordo com a legislação do país de residência do usuário, poderá ser solicitado o endereço de e-mail do genitor/responsável, que deverá fornecer a devida autorização para a participação do usuário no concurso.

COMO O CONCURSO É ANUNCIADO

A comunicação e a publicidade serão realizadas on-line no site da Internet <https://playenergy.enel.com> (doravante "o Site"). Qualquer outra forma de comunicação pode ser prevista, em qualquer caso, de acordo com este Regulamento. As regras estarão disponíveis para os participantes no Site.

COMO SE INSCREVER

Para se inscrever no concurso, é necessário acessar o Site e executar os seguintes passos:

- selecionar seu país de origem e digite seu endereço de e-mail;
- aceitar este Regulamento e a informativa privacy
- seguir as instruções na tela para completar sua inscrição.

O usuário, durante a inscrição, deve também indicar se ele pretende:

- se cadastrar como "Chefe" de uma equipe que ele criou (neste caso ele terá que criar e indicar o nick da Equipe);
- se juntar a uma Equipe já criada e depois se cadastrar como "Membro" de uma Equipe (neste caso, terá que inserir o nick da Equipe escolhida);
- se cadastrar somente como "Usuário votante" (poderá, entretanto, posteriormente e em qualquer momento, no período de duração do concurso, decidir participar como Chefe, cadastrando uma equipe própria, ou se juntar a uma equipe existente, inserindo o seu nome).

O nick da Equipe e o papel de seus componentes, uma vez definidos e/ou completados, não podem ser alterados durante todo o período do concurso.

Cada Equipe pode ser composta desde um mínimo de 1 (portanto somente o Chefe) até um máximo de 3 componentes (incluindo o Chefe). A Equipe será sempre definida como tal, mesmo que seja composta de apenas um componente.

Será possível participar deste Concurso com apenas uma Equipe.

Os dados pessoais de cada membro não estarão visíveis para os outros participantes.

COMO PARTICIPAR

O concurso, veiculado através do Site, consistirá em várias provas de habilidade sobre o tema da sustentabilidade e das cidades circulares que o usuário terá que realizar independentemente ou em Equipe, mensalmente e durante todo o período de duração do concurso.

Para cada prova, que deve ser realizada de acordo com as indicações dadas no Site, uma vez completada e validada, a Equipe acumulará pontos, automaticamente calculados pelo Site.

A soma dos pontos acumulados através das provas determinará o posicionamento da Equipe tanto no ranking mensal quanto no ranking geral, conforme detalhado abaixo.

As Equipes que se inscreverem no concurso depois de iniciado também podem realizar as provas dos meses anteriores e acumular os pontos obtidos com as mesmas para o ranking geral.

PROVAS	PERÍODO	USER	PONTOS
MEMBER GET MEMBER	De 1/04/21 a 31/10/21	Usuário individual	De 10 a 30
COMPARTILHAMENTO DO EVENTO	De 1/04/21 a 31/10/21	Usuário individual	10
1 – CHALLENGE GAME "Think renewable"	De 1/04/21 a 30/04/21	Equipe	De 5 a 150
2 – CHALLENGE UGC "Design for the future"	De 1/05/21 a 31/05/21	Equipe	100 + qualquer ponto extra
3 – CHALLENGE UGC "Waste smart"	De 1/06/21 a 30/06/21	Equipe	100 + qualquer ponto extra
4 – CHALLENGE UGC "Preserve&Upgrade"	De 1/07/21 a 31/07/21	Equipe	100 + qualquer ponto extra
5 – CHALLENGE GAME "Make school digital"	De 1/08/21 a 31/08/21	Equipe	100 + qualquer ponto extra
6 – CHALLENGE QUIZ "UseVSbuy"	De 1/09/21 a 30/09/21	Equipe	De 10 a 100
7 – CHALLENGE UGC "Share to care"	De 1/10/21 a 31/10/21	Equipe	100 + qualquer ponto extra

"MEMBER GET MEMBER"

As Equipes precisarão convidar outros usuários para se inscreverem no concurso, compartilhando um link próprio.

Para cada usuário que se inscrever, clicando no link próprio, tanto como Chefe de Equipe quanto como Membro de uma Equipe já cadastrada e como Usuário votante, a Equipe ganhará um mínimo de 10 pontos até um máximo de 30 pontos, que serão somados aos pontos obtidos com o primeiro Challenge.

Um software propositalmente preparado registrará e salvará na memória os pontos adquiridos por cada Equipe.

"COMPARTILHAMENTO DO EVENTO"

Os membros das Equipes serão convidados a compartilhar em uma social network à qual já estarão inscritos antes da data de início do concurso um post contendo o vídeo do Evento sobre a Economia Circular, que será publicado no site playenergy.enel.com.

O compartilhamento permitirá a obtenção de 10 pontos, que serão somados aos pontos obtidos pela Equipe de pertença com o Challenge ativo no mesmo mês de referência.

Os pontos adquiridos por cada Equipe pelo compartilhamento do Evento serão no máximo 10, independentemente do número de compartilhamentos realizados.

As instruções sobre como compartilhar serão indicadas no Site.

Os membros das Equipes, ao participar deste concurso, declaram isentar de qualquer responsabilidade as social network às quais devem estar cadastrados para participar do concurso.

CHALLENGE UGC (Used Generated Content) 2, 3, 4 e 7

As Equipes terão a oportunidade de enviar seus projetos de economia circular e sustentabilidade sobre os diferentes temas propostos de acordo com a tabela abaixo.

TEMAS DOS CHALLENGE

CHALLENGE	TEMA DO PROJETO	FINALIDADE
2 "DESIGN FOR THE FUTURE"	Na cidade circular, todos os objetos e produtos são projetados e fabricados com vistas a uma reutilização futura.	As Equipes são convidadas a encontrar objetos ou embalagens de produtos que povoam suas vidas e que não se destinam a ser reutilizados no futuro e procurar a solução para produzi-los considerando apenas materiais que não poluam, mas que possam fazer parte do ciclo de vida de outro objeto.
3 "WASTE SMART"	Na cidade circular há um bairro inteiro onde os únicos produtos que você pode adquirir são aqueles derivados de resíduos.	As equipes são convidadas a inventar um produto feito a partir de sucata ou descartes que tenham em sua posse na sua vida diária. O produto deve ser completado com um nome, um logotipo e uma loja onde deve ser vendido ao público.
4 "PRESERVE&UPGRADE"	Na cidade circular, todos os objetos e produtos têm uma longa vida útil, graças à criatividade das pessoas.	As Equipes são convidadas a circular nas áreas de sua cidade para observar realidades que não foram reutilizadas, mas que oferecem oportunidades e realizar um projeto de um ponto de vista eco-sustentável de tudo que, em sua opinião, pode ser melhorado neste sentido.
7 "SHARE TO CARE"	Na cidade circular, a união e a cooperação fazem sempre a força.	As Equipes são convidadas a criar um vídeo cartaz sobre os valores de sua cidade circular, usando toda a sua criatividade.

Para cada Challenge, um vídeo ou infográfico introdutório e um vade-mécum de suporte com especificações técnicas para o upload do projeto (dimensões, formatos, etc.) estarão disponíveis no Site.

Os projetos concluídos devem ser carregados para o Site pelo Chefe e/ou membros da equipe.

O Membro da Equipe que **carregará os projetos** declara ser o proprietário, juntamente com os outros eventuais Membros da Equipe, dos direitos sobre o projeto e ter tido o consentimento de todos os Membros da Equipe para o upload **dos conteúdos**.

Se o Chefe de Equipe for menor de idade, seus genitores terão que assinar uma autorização concedendo à Enel o direito de usar em todos os canais de comunicação, gratuitamente e sem limite de tempo, o conteúdo produzido por seu filho menor no contexto do envolvimento no Challenge para fins de participação e promoção do concurso.

Por fazer upload do projeto, a Equipe ganhará 100 pontos.

As Equipes poderão ganhar pontos extras das seguintes maneiras.

1- Visualização do vídeo introdutório/infográfico do Challenge

Para cada visualização do vídeo introdutório/infográfico pelos Membros da Equipe, a mesma ganhará 10 pontos extra, até um máximo de 30 pontos (portanto de um mínimo de 10 a um máximo de 30); estes pontos serão somados aos 100 pontos obtidos com a validação do projeto pelo Promotor.

2- Votação dos Projetos pelos usuários cadastrados

Todos os projetos avaliados positivamente serão publicados em uma Gallery dentro do Site e serão visíveis para todos os usuários cadastrados.

Todos os usuários inscritos no concurso terão a oportunidade de votar nos projetos criados pelas Equipes.

Cada usuário cadastrado pode votar em apenas um Projeto por Challenge.

Para cada Challenge, a Equipe ganhará tantos pontos extra quanto o número de votos recebidos; estes pontos serão somados aos 100 pontos obtidos com o upload do projeto no site.

Os Membros da Equipe também serão convidados a compartilhar seu projeto nas social network a fim de incentivar a votação pelos usuários cadastrados.

3 - Endorsement do professor (apenas para os challenge 2, 3 e 4)

As equipes que apresentarem um projeto com o endorsement de um professor ganharão 10 pontos extra.

Para este fim, será disponibilizado no Site um formulário pré-configurado que a Equipe pode baixar e entregar ao professor. O formulário preenchido e assinado pelo professor deve ser carregado no Site por um dos Membros da própria Equipe.

Em caso de empate, para determinar a classificação mensal, será adotado um critério cronológico para o qual será considerada vencedora a Equipe que tenha obtido primeiro a pontuação que levou ao empate; em caso de empate posterior, será realizado um sorteio manual e casual.

CHALLENGE QUIZ "Think renewable"

Estará disponível no Site quiz de dois níveis; cada nível consistirá de 10 perguntas fechadas dedicadas ao tema da economia circular.

As Equipes serão convidadas a responder as perguntas do quiz.

Para o nível 1, para cada resposta correta, a equipe ganhará 5 pontos, até um máximo de 50 pontos.

Para o nível 2, para cada resposta correta, a equipe ganhará 10 pontos, até um máximo de 100 pontos.

O total máximo de pontos que podem ser acumulados para os 2 níveis de questionário é, portanto, 150.

Cada Membro da Equipe pode responder ao quiz várias vezes para tentar melhorar sua pontuação obtida, mas somente uma vez por dia.

Para o ranking, será levada em consideração a melhor pontuação obtida por cada Membro da Equipe.

Em caso de empate, para determinar o ranking, será considerada vencedora a Equipe que tenha obtido primeiro a pontuação que levou ao empate; em caso de empate posterior, será realizado um sorteio manual e casual.

CHALLENGE GAME "Make school digital"

As Equipes serão convidadas a criar seu próprio projeto seguindo as diretrizes e utilizando as ferramentas disponibilizadas no Site.

Todas as Equipes que completarem o projeto ganham 100 pontos

Todos os projetos serão publicados em uma Gallery dentro do Site e serão visíveis para todos os usuários cadastrados.

Todos os usuários cadastrados terão a oportunidade de votar nos projetos realizados pelas Equipes. Cada usuário cadastrado pode votar em apenas um projeto.

A equipe ganhará tantos pontos extra quanto os votos recebidos dos usuários; estes pontos serão somados aos 100 pontos obtidos com o upload do projeto.

Os Membros da Equipe serão convidados a compartilhar seu projeto também nas social network a fim de incentivar a votação por usuários cadastrados (ver Ref. 2- Votação dos Projetos pelos usuários cadastrados, pág. 5).

Em caso de empate, para determinar o ranking mensal, será considerada vencedora a Equipe que tenha obtido primeiro a pontuação que levou ao empate; em caso de empate posterior, será realizado um sorteio manual e casual.

CHALLENGE QUIZ "USEvsBUY"

Estará disponível no Site quiz composto de 10 perguntas fechadas dedicadas ao tema da economia circular.

As Equipes serão convidadas a responder as perguntas do quiz.

Para cada resposta correta, a Equipe ganhará 10 pontos, até um máximo de 100 pontos.

Cada Membro da Equipe pode responder ao quiz várias vezes para tentar melhorar sua pontuação obtida, mas somente uma vez por dia.

Para o ranking, será levada em consideração a melhor pontuação obtida por cada membro da Equipe.

Em caso de empate, para determinar o ranking, será considerada vencedora a Equipe que tenha obtido primeiro a pontuação que levou ao empate; em caso de empate posterior, será realizado um sorteio manual e casual.

RANKINGS MENSAIS

As pontuações obtidas pelas Equipes durante as provas de habilidade descritas acima comporão 7 rankings (uma para cada Challenge Mensal) que serão publicados em diferentes datas, (ver detalhe Apurações).

Em um prazo determinado (ver detalhe "Apurações") as primeiras 9 Equipes com a posição mais alta no ranking serão proclamadas vencedoras do Challenge mensal de referência, para um total de 63 Equipes premiadas.

Cada equipe só poderá vencer um Challenge.

MODERAÇÃO DOS PROJETOS RELATIVOS AO CHALLENGE UGC

O Promotor se reserva o direito de, a qualquer momento, realizar uma moderação dos projetos enviados pelas Equipes não admitindo ao concurso aqueles:

- não forem pertinentes com o tema do challenge;
- tenham elementos caluniosos, ofensivos e/ou denegridores e/ou referências de natureza racista, sexual (tanto explícitos como implícitos) e/ou violentos e/ou prejudiciais por vários motivos a terceiros, etc;
- representem marcas/logotipos de terceiros;
- constituam alguma forma de publicidade direta ou indireta a qualquer atividade ou produto/serviço;
- contenham, mesmo que parcialmente, indivíduos menores de idade reconhecíveis;
- infrinjam, de qualquer forma, os direitos de terceiros, incluindo aqueles referentes a direitos autorais, marcas e/ou sinais distintivos e, de modo mais geral, violem direitos de propriedade intelectual e/ou industrial;
- contenham qualquer outro conteúdo inadequado que o Promotor, a seu exclusivo critério, considere inadequado para publicação.

O Promotor também se reserva o direito, a qualquer momento, mesmo após a publicação, de eliminar projetos que estejam objetivamente em desacordo com o espírito do concurso e o tema do desafio.

Portanto, se as Equipes identificadas como vencedoras tiverem carregado projetos que não estejam de acordo com a moderação supracitada, os pontos concedidos a elas pelo projeto específico serão deduzidos do ranking geral atualizado, eventualmente proclamando como vencedoras as Equipes nas posições subsequentes no ranking.

APURAÇÕES

A apuração das Equipes vencedoras dos 7 Challenge será realizada, de acordo com as disposições do art.9 do d.P.R. Nº 430 de 2001, sempre na presença de uma pessoa responsável pela proteção do consumidor e pelo cartório responsável pela região, de acordo com o seguinte calendário:

até 10/05/2021 – apuração do 1º classificado do Challenge Quiz “Think renewable”

até 10/06/2021 – apuração do 2º classificado do Challenge “Design for the future”

até 10/07/2021 – apuração do 3º classificado do Challenge “Waste smart”

até 06/08/2021 – apuração do 4º classificado do Challenge “Preserve&Upgrade”

até 10/09/2021 – apuração do 5º classificado do Challenge Game “Make school digital”

até 10/10/2021 – apuração do 6º classificado do Challenge Quiz “USEvsBUY”

até 20/11/2021 – apuração do 7º classificado do Challenge “Share to care”

Para cada Challenge, cada Membro da Equipe nas posições de 1 a 3 do ranking ganhará um Vale-Presente Amazon (ou um vale utilizável em uma plataforma equivalente) no valor de 150 euros.

Para cada Challenge, cada Membro da Equipe nas posições de 4 a 6 do ranking ganhará um Vale-Presente Amazon (ou um vale utilizável em uma plataforma equivalente) no valor de 100 euros.

Para cada Challenge, cada Membro da Equipe nas posições de 7 a 9 do ranking ganhará um Vale-Presente Amazon (ou um vale utilizável em uma plataforma equivalente) no valor de 75 euros.

OBS: O número de prêmios efetivamente concedido será, portanto, sempre variável com base no número de Membros da Equipe a ser premiada. Caso a Equipe seja composta de apenas um Membro, será concedido somente um prêmio para a Equipe; caso a Equipe seja composta de 2 ou 3 membros, serão concedidos 2 ou 3 prêmios para a Equipe, respectivamente.

Para cada um dos Challenge 2, 3 e 4, se as 1ª, 2ª e 3ª Equipes classificadas tiverem recebido o endorsement de um professor, esse professor também será premiado com um Vale-Presente Amazon.it (ou um vale utilizável em uma plataforma equivalente) no valor de 150 euros.

Independentemente do número de Equipes às quais o professor tenha dado seu endorsement e que sejam classificadas em 1º ou 2º ou 3º lugar nos Challenge previstos, o professor receberá mesmo assim somente um prêmio.

RANKING GERAL INTERMEDIÁRIO E JÚRI

Para cada um dos 7 Challenge previstos, às Equipes classificadas nas primeiras 20 posições receberão, progressivamente, de 20 pontos a 1 ponto, de acordo com a posição no ranking. Em caso de empate, será realizado um sorteio manual e aleatório entre as Equipes.

Todos os pontos obtidos por cada Equipe e somados em conjunto determinarão um **ranking geral intermediário**.

As Equipes classificadas nas primeiras 20 posições do ranking geral passarão por direito à seleção prevista pelo Júri.

As equipes nas próximas cinco posições do ranking serão consideradas como reservas.

Em caso de empate, será realizado um sorteio manual e aleatório entre as Equipes.

As Equipes classificadas na 1ª posição de cada um dos 7 rankings mensais passarão de direito à seleção prevista pelo Júri.

As Equipes nas duas próximas posições no ranking serão consideradas como reservas.

Em caso de empate, será realizado um sorteio manual e aleatório entre as Equipes.

O Júri avaliará assim um total de 27 diferentes Equipes.

Apuração - Até 20/11/2021, na presença de um cartorário ou responsável pela proteção dos consumidores e pelo cartório competente por região, um Júri, composto por representantes da Empresa Promotora, deverá se reunir (possivelmente também via videoconferência) a fim de avaliar, com base em critérios qualitativos, todos os projetos e os provas realizadas por cada uma das 27 Equipes semi-finalistas e assim determinar um novo ranking.

Com base no ranking estabelecido pelos jurados, as Equipes obterão um máximo de 54 pontos a um mínimo de 2 pontos extra.

A soma de todos os pontos obtidos por cada Equipe permitirá determinar o **ranking geral**: as Equipes nas 7 primeiras posições do ranking assim obtida poderão participar da competição "Final online challenge".

Cada Membro das 7 Equipes ganhará um Vale-Presente Amazon (ou um vale utilizável em uma plataforma equivalente) no valor de 1.000 euros.

OBS: O número de prêmios efetivamente concedido será variável com base no número de Membros da Equipe a ser premiada. Caso a Equipe seja composta de apenas um Membro, será concedido somente um prêmio para a Equipe; caso a Equipe seja composta de 2 ou 3 membros, serão concedidos 2 ou 3 prêmios para a Equipe, respectivamente.

Os prêmios desta etapa serão concedidos durante o evento "Final online challenge"

As Equipes nas 14 próximas posições no ranking serão consideradas como reservas.

JÚRI FINAL - "Final online challenge"

Dentro do evento digital Campus Party Digital Event, programado para o mês de março de 2022, será organizado o desafio "Final Online Challenge" (uma competição destinada a produzir ideias e projetos sobre temas da Economia Circular), reservado para as 7 Equipes finalistas identificadas no ranking geral, conforme a etapa anterior descrita acima.

Devido às atuais medidas restritivas da COVID-19, o desafio será digital e será conduzido através do uso de uma plataforma de videoconferência. O Promotor fornecerá antecipadamente todas as informações relativas ao desafio final, incluindo o acesso à plataforma e a indicação da data em que tal desafio ocorrerá e na seção própria no Site e/ou por e-mail.

Cada Challenge acontecerá em uma ou mais sessões. Durante as sessões, as Equipes finalistas se dedicarão em definir e desenvolver sua solução para o Challenge específico proposto pelo Promotor e em criar um "pitch" (apresentação) a ser exibido ao Júri Técnico, de acordo com as instruções e regras que serão indicadas pelo Promotor no início de cada sessão.

Será permitido o uso de qualquer tecnologia.

Os participantes menores de 18 anos devem estar sempre sob a supervisão de seus genitores ou responsáveis.

Apuração - no encerramento das atividades e **até 31/03/2022**, na presença de um cartorário ou pessoa responsável pela proteção ao consumidor e o cartório competente para a região, o Júri Técnico, composto por representantes da Empresa Promotora, avaliará os Projetos tendo em vista, meramente a título de exemplo e não limitado, a relevância para o Challenge proposto, a validade e o poder inovador das ideias, a criatividade, a concretude e viabilidade dos Projetos, a clareza, completude e eficácia dos pitch (apresentações), sem prejuízo dos mesmos critérios de moderação já indicados na seção "MODERAÇÃO DOS PROJETOS RELATIVOS AO CHALLENGE UGC".

Com base nos critérios acima, o Júri Técnico, com julgamento inquestionável e inapelável, identificará as 3 Equipes vencedoras.

Os membros de cada uma das três Equipes vencedoras ganharão um Vale-Presente Amazon (ou um vale utilizável em uma plataforma equivalente) no valor de 1.000 euros.

OBS: Também neste caso, o número de prêmios efetivamente concedido será variável com base no número de Membros da Equipe a ser premiada. Caso a Equipe seja composta de apenas um Membro, será concedido somente um prêmio para a Equipe; caso a Equipe seja composta de 2 ou 3 membros, serão concedidos 2 ou 3 prêmios para a Equipe, respectivamente.

As Equipes nas 4 próximas posições no ranking serão consideradas como reservas.

PRÊMIOS EM JOGO

Nº	PRÊMIO	VALOR UNITÁRIO EXCLUINDO IMPOSTOS	VALOR TOTAL MÁXIMO	MODALIDADE DE ATRIBUIÇÃO
De 21 a 63	Vale-Presente da Amazon	€ 150	€ 9.450	CHALLENGE MENSAL
De 21 a 63	Vale-Presente da Amazon	€ 100	€ 6.300	CHALLENGE MENSAL
De 21 a 63	Vale-Presente da Amazon	€ 75	€ 4.725	CHALLENGE MENSAL
De 7 a 21	Vale-Presente Amazon.it e participação no "Final online challenge"	€ 1.000	€ 21.000	JÚRI
De 1 a 9	Vale-Presente da Amazon	€ 150	€ 1.350	ENDORSEMENT DO PROFESSOR
De 3 a 9	Vale-Presente da Amazon	€ 1.000	€ 9.000	JÚRI "Final online challenge"

Os prêmios são sempre previstos para cada membro da Equipe e, portanto, as quantidades são variáveis de acordo com o número de membros das Equipes.

Se o vencedor for menor de idade, será necessária uma declaração assinada por um genitor/responsável que consinta com a entrega do prêmio.

O prêmio é intransferível, não pode ser modificado ou trocado de nenhuma forma, nem convertido em dinheiro. O Promotor não aceita qualquer responsabilidade decorrente dos vencedores não terem desfrutado dos prêmios supramencionados.

O ranking das 7 Equipes semifinalistas que participarão do "Final online challenge" será publicado no Site até março de 2022.

Especificações relativas ao prêmio correspondente ao Vale-Presente da Amazon

Os ganhadores receberão um e-mail, no endereço de e-mail fornecido na etapa de inscrição, contendo o link onde será possível baixar o Vale-Presente da Amazon. O link estará ativo até 30/05/2022. "Para as condições de uso do vale, levar em conta o indicado no site do conessor do vale. No caso de vales Amazon, consulte as condições contidas no link a seguir [Amazon.co.uk/gc-legal](https://amazon.co.uk/gc-legal).

MONTANTE DE PRÊMIOS

O valor presumido do montante de prêmios é de 51.825,00 euros, incluindo os impostos.

COMUNICAÇÃO E VALIDAÇÃO DOS VENCEDORES

As Equipes vencedoras receberão uma mensagem de e-mail, no endereço de e-mail fornecido pelo Chefe da Equipe no momento da inscrição, que as informará sobre os procedimentos para a aceitação da vitória.

Os vencedores devem enviar o formulário de aceitação do prêmio dentro de 7 dias, devidamente preenchido (para participantes menores de idade, as autorizações de fotos e vídeos acima mencionados devem ser assinadas por seus genitores).

Não será possível aceitar apenas uma parte do prêmio, que, portanto, deve ser considerada inseparável de seus componentes.

Especifica-se que em caso de fornecimento incompleto ou incorreto dos documentos exigidos acima, a vitória não será validada.

Especifica-se que, se o promotor averiguar que mesmo um único Membro da Equipe não está elegível para a vitória, a seleção de toda a Equipe será anulada e entrará em contato com a primeira Equipe de reserva, pertencente à mesma lista, que estará na posição imediatamente seguinte à da Equipe considerada inelegível.

Para fins de atribuição de todos os prêmios previstos no Concurso, procederemos da maneira acima descrita até a identificação de uma Equipe elegível.

Caso um Membro da Equipe não possa desfrutar do prêmio, os outros Membros da Equipe continuarão podendo se beneficiar do mesmo. O Membro da Equipe que não puder desfrutar do prêmio não terá direito a mais nada.

Especifica-se também que os vencedores serão considerados indisponíveis para fins de atribuição do prêmio se não responderem por escrito à mensagem de atribuição do prêmio, com a aceitação formal do prêmio, dentro de 7 dias após o recebimento da comunicação do ganhador, que ocorrerá via e-mail (conforme descrito acima): os procedimentos para responder e aceitar os prêmios serão indicados na comunicação do ganhador.

O Promotor não aceita qualquer responsabilidade caso ocorra alguma das seguintes condições:

- A caixa de entrada de um vencedor esteja cheia e, portanto, a mensagem de premiação não possa ser entregue;
- O e-mail indicado pelo Chefe da Equipe durante a fase de inscrição seja inexistente, errado ou incompleto;
- Não haja resposta do host computer após o envio do e-mail de comunicação do vencedor;
- A caixa de correio de um vencedor esteja desativada;
- O e-mail indicado durante a inscrição esteja incluído em uma lista negra que não permita receber o e-mail enviado pelo promotor.

ENTREGA DOS PRÊMIOS

A entrega dos prêmios será de responsabilidade do Promotor (ou de seu representante direto) e será feita pelos meios considerados mais apropriados. Em qualquer caso, a entrega do prêmio ocorrerá dentro de 6 meses a partir do final do evento promocional ou da data de apuração dos prêmios, conforme estabelecido pelo D.P.R. 430 de 26/10/2001.

O vencedor não pode contestar o prêmio atribuído, nem reivindicar o valor em dinheiro correspondente. Entretanto, caso o Promotor não consiga entregar o prêmio vencedor, o Promotor se reserva o direito de substituir o prêmio anunciado por outro de valor igual ou superior.

DEVOLUÇÃO DE PRÊMIOS NÃO ENTREGUES

Quaisquer prêmios não solicitados ou não entregues, além dos recusados, serão doados para a Onlus: Enel Cuore, Viale Regina Margherita 137 – 00198 Roma, C.F.: 97317010581.

CUSTOS DA PARTICIPAÇÃO

A participação no Concurso é gratuita, exceto pelo custo normal da conexão à Internet, que permanece sob a responsabilidade dos participantes.

O Promotor não se responsabiliza por qualquer problema de acesso, impedimento, mau funcionamento ou dificuldade relacionada ao equipamento técnico, computador, linha telefônica, transmissão e conexão, ou conexão com a Internet que possa impedir um concorrente de participar do Concurso.

MOTIVOS DE EXCLUSÃO E CONTROLES

A participação no concurso implica a aceitação implícita pelo usuário inscrito destes regulamentos em seu todo e sem qualquer reserva.

A participação no Concurso está sujeita ao cumprimento das regras estabelecidas neste Regulamento; portanto, serão excluídos os usuários que tentarem modificar/adulterar o funcionamento adequado do mecanismo de premiação através de manobras fraudulentas ou não autorizadas. Os usuários que não fornecerem, de acordo com as disposições deste regulamento, o consentimento para a informative privacy e as respectivas autorizações para o uso, também serão excluídos.

O Promotor se reserva o direito de solicitar aos vencedores uma fotocópia do CPF e/ou um documento de identidade válido, a fim de verificar a veracidade dos dados cadastrais; a transmissão incompleta ou a falta dos documentos acima mencionados no prazo de 7 dias a partir do envio do pedido implica a exclusão automática do direito ao prêmio.

AUTORIZAÇÕES, GARANTIAS E ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE

Ao fazer o upload projetos no site e, portanto, ao aceitar estes regulamentos, os usuários:

- isentam a Enel S.p.A. e todas as empresas pertencentes ao Grupo Enel da responsabilidade por quaisquer reclamações por parte de terceiros;
- autorizam a Enel S.p.A., e todas as empresas pertencentes ao Grupo Enel a usar todos os documentos carregados para fins de desenvolvimento do Concurso;
- cedem de modo definitivo à Enel S.p.A., todos os direitos patrimoniais e de utilização de documentos em todos os meios de comunicação tanto offline como online na Itália e no exterior (presentes e/ou futuros) para fins promocionais e de divulgação do Concurso;
- garantem que obtiveram todos os consentimentos e liberações para o uso e difusão do material enviado e que, portanto, a reprodução e uso por parte da Enel S.p.A., e de todas as empresas do Grupo Enel não acarretará qualquer violação dos direitos de terceiros;
- asseguram de que nada do que é enviado infringe a lei e que o conteúdo dos documentos não é obsceno, difamatório, blasfemo, racista, vulgar, ofensivo ou viola os direitos de propriedade intelectual, direitos morais, direitos de proteção de dados pessoais de terceiros.

Com referência à participação no Concurso, também se especifica que:

- todas as marcas comerciais e outros sinais distintivos citados ou reproduzidos no site e seu conteúdo são de propriedade exclusiva da Enel S.p.A, com exceção da marca **Campus Party**;
- todos os dados, documentos e informações de qualquer natureza, nada excluindo ou excetuando, colocados à disposição dos participantes por qualquer meio (off e online) pela Enel S.p.A. continuam sendo propriedade exclusiva da Enel S.p.A.
- os participantes autorizam irrevogavelmente a Enel S.p.A., sem que seja devida qualquer compensação a esse respeito, a comunicar, divulgar e/ou publicar os projetos de economia circular transmitidos à Enel S.p.A. no âmbito do concurso.

SERVER e DATABASE DOS PARTICIPANTES

O servidor de gerenciamento do concurso de prêmios está localizado no território nacional italiano. Especificamente, será usada uma Private Cloud hospedada no Data Center DC1 da Aruba SpA, situada em Arezzo, na via Piero Gobetti, 95.

GARANTIAS E OBRIGAÇÕES DO PROMOTOR

A caução igual a 100% do valor dos prêmios em jogo, de acordo com a art. 7 do D.P.R. 430/2001, foi realizada a favor do Ministério do Desenvolvimento Econômico por meio de uma garantia, para proteger os direitos dos consumidores.

Este concurso de prêmios é realizado respeitando o D.P.R. 26 de outubro de 2001, nº 430 e de acordo com as instruções indicadas na Circular nº 1/AMTC do Ministério de Atividades Produtivas de 28 de março. Por tudo o que não estiver indicado no regulamento, o Promotor remete, portanto, às disposições do D.P.R. 430/01.

O Promotor se reserva o direito de modificar, mesmo que parcialmente e a qualquer momento, os termos e condições de participação no concurso, comunicando de forma adequada, não introduzindo quaisquer modificações prejudiciais e salvaguardando os direitos já adquiridos pelos participantes.

Renuncia-se ao direito de recurso perante os vencedores do prêmio, conforme estabelecido pelo D.P.R. 600 art. 30 de 29 de setembro de 1973.

Esta promoção não é de forma alguma patrocinada, apoiada, administrada por nenhuma social network.

DADOS PESSOAIS

Os dados pessoais coletados através da participação na competição serão tratados de acordo com a privacy policy disponível no site <http://playenergy.enel.com> que cada usuário deverá ler e aceitar antes de confirmar sua inscrição no Concurso.

Os dados dos usuários cadastrados também serão comunicados ao representante da Câmara responsável pelo controle que estará presente durante a atribuição dos prêmios, bem como ao indivíduo associado para administrar algumas etapas do Concurso, incluindo a comunicação do prêmio àqueles de direito.

O usuário será informado da modalidade de tratamento dos seus dados antes da sua inscrição no Concurso.

Informações sobre o tratamento dos Dados Pessoais

Titular do processamento

A Enel S.p.A., com sede social em Viale Regina Margherita 137, 00198 Roma, número de IVA: 15844561009, C.F. 00811720580 e as outras empresas do Grupo Enel (doravante, "Enel" ou o "Titular") como Titular do processamento, processarão seus dados pessoais de acordo com o estabelecido pelas normas em matéria de proteção de dados pessoais aplicáveis e pela presente política.

Responsável pela Proteção de dados (RPD)

O Titular nomeou um Responsável pela Proteção dos dados que pode ser contactado pelo seguinte endereço de e-mail: dpoenel@enel.com para mais informações sobre o processamento dos Dados Pessoais.

Finalidade e Modalidade do Processamento

O processamento de Dados Pessoais significa qualquer operação realizada sobre Dados Pessoais tais como a coleta, registro, organização, armazenamento, extração, consulta, uso, comunicação por transmissão, divulgação ou limitação, apagamento ou destruição. Os Dados Pessoais serão processados manualmente e/ou com suporte dos meios informáticos ou telemáticos. O Controlador processará os dados pessoais (nome, sobrenome, endereço de e-mail, fotos e imagens de vídeo) para todos os fins relacionados ao concurso denominado Play Energy, e em particular, para permitir a participação no "Campus Party Digital Event" e no desafio final online challenge.

Por exemplo, a publicação pode ser realizada por inteiro ou em um resumo a ser transmitido:

- no circuito interno de TV WEB da Enel;
- em cada canal web no qual a Enel está presente com seu próprio espaço;
- em todos os sites das empresas da Enel Spa e do Grupo Enel, incluindo aquelas dedicadas ao mercado externo;
- por qualquer meio de transmissão, terrestre, por cabo, por satélite;
- através de qualquer canal de distribuição, incluindo podcasting;

A base legal para o processamento de fotografias e filmagens de vídeo é o consentimento, expresso no final da página para esta política.

Destinatários dos Dados Pessoais

Seus dados pessoais podem ser tornados acessíveis:

- a) aos funcionários e colaboradores do Controlador no território da União Europeia;
- b) a empresas terceirizadas ou outras entidades ("**Terceiros**") que desempenhem atividades em *outsourcing* em nome do Controlador de Dados, em sua qualidade de responsáveis externos pelo processamento, e a pessoas físicas designadas para tal fim.

Local de processamento e período de armazenamento

Seus dados pessoais serão processados dentro da União Europeia e armazenados dentro da União Europeia.

Os mesmos dados podem ser processados em países fora da União Europeia, desde que seja garantido um nível de proteção adequado, reconhecido por uma decisão específica de adequação da Comissão Europeia.

Qualquer transferência de dados pessoais para países fora da UE, na ausência de uma decisão de adequação por parte da Comissão

Europeia, só será possível se forem dadas, pelos Controladores e Responsáveis envolvidos, as devidas garantias de natureza

contratual ou pactual, incluindo regras corporativas obrigatórias ("Binding Corporate Rules") e cláusulas contratuais padrão de proteção de dados.

A transferência de seus Dados Pessoais para Países terceiros fora da União Europeia, na ausência de uma decisão de adequação ou outras medidas apropriadas, conforme descrito acima, só serão realizadas quando você tiver explicitamente

consentido ou nos casos previstos pela GDPR e serão processado no seu interesse. Nestes casos, informamos que, embora o Grupo Enel adote instruções de operação comuns a todos os Países nos quais opera, a transferência dos seus Dados Pessoais pode estar exposta a riscos associados às peculiaridades da legislação local em relação ao processamento de Dados Pessoais. Os Dados Pessoais processados para os fins acima expostos serão mantidos em arquivo de acordo com os princípios de proporcionalidade e necessidade e, em qualquer caso, até ter sido alcançada a finalidade do processamento. Seus Dados Pessoais serão, de qualquer forma, armazenados até que você revogue seu consentimento e, em qualquer caso, serão apagados 2 anos após a realização do evento ou do término da campanha publicitária.

Direitos dos interessados

De acordo com os artigos 15 - 21 do GDPR, em relação aos Dados Pessoais comunicados, você tem o direito de: acessar e solicitar sua

cópia; solicitar a correção; solicitar o apagamento; obter a limitação de processamento; opor-se ao processamento; receber em um formato estruturado, comumente usado e legível por dispositivo automático.

Para exercer seus direitos e revogar seu consentimento, você pode escrever para support-it@playenergy.enel.com da unidade responsável pela obtenção de fotos e vídeos]

Autorização para Fotos e Vídeos

Eu, abaixo assinado _____nascido(a) em // , na cidade de _____, residente em _____, na cidade de _____,

na qualidade de genitor/titular da autoridade parental do menor (nome e sobrenome do menor), nascido em // , na cidade de _____, residente em _____, na cidade de _____,

AUTORIZO E DOU O CONSENTIMENTO

para a criação de material fotográfico e de vídeo durante o desafio final "Final online Challenge" do concurso de prêmios Playenergy 2021, a ser realizado por ocasião do evento digital "Campus Party Digital Event" para a publicação e divulgação pela Enel S.p.A. e outras empresas do Grupo Enel nos canais internos da organização corporativa (intranet, jornal, web TV, rádio), bem como fora da organização, em convenções e outros eventos similares, e ainda para a publicação de artigos em jornais e revistas, mesmo através da criação de páginas na web em várias social networks, a fim de documentar os resultados do "Final Online Challenge" e, em geral, para divulgar o concurso de prêmios Play energy 2021.

Autorizo qualquer modificação técnica nas imagens fornecidas, de acordo com as exigências de publicação, confirmando desde já meu pleno consentimento para a publicação.

Esta autorização será concedida exclusivamente para os fins acima mencionados.

Dou fé:

(local e data)

(assinatura)