

REGLAMENTO ART. 11 DECRETO PRESIDENCIAL ITALIANO NRO. 430 DEL 26 DE
OCTUBRE DE 2001

«PLAY ENERGY 2021»

QUIEN PROMUEVE EL CONCURSO

ENEL Spa, con domicilio social en Roma, en viale Regina Margherita 137, Clave Ident. Tributaria e IVA nro. 15844561009 (en adelante el «Promotor» o «Sociedad Promotora»)

ENTIDAD DELEGADA

Cheil Italia S.r.l. con domicilio social en Milán, en Via Mike Bongiorno 9, Clave Ident. Tributaria e IVA nro. 07630160963

En virtud del poder que se le ha otorgado, la delegada:

- representará a la Sociedad Promotora ante el Ministerio de Desarrollo Económico italiano exclusivamente en relación con todas las actividades directamente relacionadas con el Evento;
- presentará la fianza de conformidad con el art. 7 del Decreto Presidencial italiano 430/2001 en nombre y por cuenta de la Sociedad Promotora;
- recibirá todas las comunicaciones relacionadas con el Evento enviadas por entidades públicas y privadas;
- hará firmar a los Participantes en el Evento las declaraciones de exención previstas por la reglamentación, llevando la correspondencia con ellos y realizando todos los trámites relativos a dicho Evento;
- realizará y firmará las declaraciones juradas pertinentes y todas las actas que el Funcionario de la Cámara de Comercio con competencia territorial o el Notario designado al efecto elaborará para supervisar el Evento.

Campus Party Italia S.r.l. con domicilio social en Milán, en V.le Bianca Maria 21, Clave Ident. Tributaria y IVA nro. 09232640962

En virtud del poder que se le ha otorgado, la delegada:

- organizará el evento Campus Party Digital Event en el marco del cual tendrá lugar el «Final online challenge».

CUÁNDO SE PUEDE PARTICIPAR

El Concurso comenzará el 01/04/2021 y finalizará el 15/03/2022 con el «Final online challenge».

El concurso se anunciará a partir del 18/03/2021.

Para el cálculo de la hora de inicio y fin del concurso y de todas las fechas del reglamento, se toma como referencia al huso horario de Roma GMT+1.

FINALIDAD DEL CONCURSO

El concurso busca difundir los principales pilares estratégicos del Grupo Enel relacionados con el mundo de la economía circular y estimular una participación activa, abierta y colaborativa de los jóvenes a los que va dirigido el concurso.

OBJETO DEL CONCURSO

El concurso denominado Play Energy (en adelante, el «Concurso») es promovido por ENEL Spa.

El objeto del Concurso es realizar, a través de un sitio web dedicado, pruebas de habilidad en torno a la Economía Circular, la ciudad circular y la sostenibilidad.

Las actividades serán llevadas a cabo

- por usuarios organizados en equipos (en adelante los «Equipos») y dirigidos por un responsable (en adelante el «Responsable de los Equipos»).
- El equipo también puede estar formado por un único usuario que, en este caso, será automáticamente también el responsable del equipo.

Los usuarios (en adelante «Usuarios votantes») que se inscriban en el concurso pero decidan no realizar ninguna actividad, solo podrán emitir su voto sobre las pruebas realizadas por otros usuarios.

QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR

- Responsables de los Equipos: personas físicas nacidas entre el 1 de enero de 2001 y el 31 de diciembre de 2007, que el 1 de abril de 2021 ya cuenten con al menos una cuenta activa en alguna red.
- Miembros de los Equipos: personas físicas nacidas entre el 1 de enero de 2001 y el 31 de diciembre de 2007, que el 1 de abril de 2021 ya cuenten con al menos una cuenta activa en alguna red.
- Votantes: personas físicas nacidas a partir del 1 de enero de 2001.
- Docentes: personas físicas mayores de edad que enseñen en un centro educativo.

Hay que tener en cuenta que el Promotor y la Entidad Delegada se reservan el derecho de pedir a los usuarios registrados y/o a los ganadores, en cualquier momento del Concurso, una prueba de registro en las redes sociales antes de la fecha de inicio del Concurso y, si esta no se proporciona, el participante y/o el ganador quedarán excluidos.

De acuerdo con la legislación del país de residencia de los usuarios, se solicitará la dirección de correo electrónico de los padres/tutores, que deberán autorizar debidamente la participación del usuario en el concurso.

CÓMO SE ANUNCIA EL CONCURSO

La comunicación y la publicidad se llevarán a cabo en línea en el sitio web <https://playenergy.enel.com> (en adelante «el Sitio»). Podrán preverse otras formas de comunicación, siempre de acuerdo con este reglamento. El reglamento estará a disposición de los participantes en el Sitio.

CÓMO INSCRIBIRSE

Para inscribirse en el concurso se debe acceder al Sitio y realizar los siguientes pasos:

- seleccionar el país de origen e introducir la dirección de correo electrónico;
- aceptar el presente Reglamento y la política de privacidad
- seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla para completar la inscripción.

El usuario, durante la fase de registro, también deberá indicar si desea:

- registrarse como «Responsable» de un Equipo que haya creado (en este caso deberá crear e indicar el nombre del Equipo);
- asociarse a un Equipo ya creado y por lo tanto registrarse como «Miembro» de un Equipo (en este caso tendrá que introducir el nombre del Equipo elegido);
- registrarse solo como «Usuario votante» (de todos modos, posteriormente y en cualquier momento, incluso mientras dure el concurso, podrá decidir participar como Responsable, inscribiendo a su propio Equipo, o asociándose a un Equipo existente, introduciendo el nombre de este).

El nombre del Equipo y el rol de sus miembros, una vez definidos y/o completados, no puede cambiar durante todo el periodo del concurso.

El Responsable de un Equipo no podrá oponerse a la voluntad de un usuario de asociarse a su Equipo.

Cada Equipo podrá estar compuesto desde un mínimo de 1 (es decir solo el Responsable) hasta un máximo de 3 miembros (Responsable incluido). El Equipo siempre se definirá como tal aunque esté formado por un solo componente.

Se podrá participar en este Concurso con un solo Equipo.

Los datos personales de cada participante no serán visibles para otros participantes.

CÓMO PARTICIPAR

El Concurso, a través del Sitio, consistirá en varias pruebas de habilidad sobre el tema de la sostenibilidad y las ciudades circulares que el usuario tendrá que realizar de forma individual o en equipo, mensualmente y a lo largo del periodo del concurso.

Por cada prueba, que deberá realizarse según las indicaciones brindadas en el Sitio, una vez completada y validada, el Equipo acumulará puntos, los cuales serán calculados automáticamente por el Sitio.

La suma de los puntos acumulados a través de las pruebas determinará el puesto del Equipo tanto en la clasificación mensual como en la general, como se detalla a continuación.

Los Equipos que se registren cuando el concurso ya haya iniciado podrán realizar también las pruebas de los meses anteriores y acumular los puntos obtenidos con ellas para la clasificación general.

PRUEBAS	PERÍODO	USUARIO	PUNTOS
MEMBER GET MEMBER	Del 1/04/21 al 31/10/21	Usuario individual	De 10 a 30
COMPARTIR EL MANIFIESTO	Del 1/04/21 al 31/10/21	Usuario individual	10
1 – CHALLENGE GAME «Think renewable»	Del 1/05/21 al 31/05/21	Equipo	De 5 a 150
2 – CHALLENGE UGC «Design for the future»	Del 1/04/21 al 30/04/21	Equipo	100 + otros puntos adicionales
3 – CHALLENGE UGC «Waste smart»	Del 1/06/21 al 30/06/21	Equipo	100 + otros puntos adicionales
4 – CHALLENGE UGC «Preserve&Upgrade»	Del 1/07/21 al 31/07/21	Equipo	100 + otros puntos adicionales
5 – CHALLENGE GAME «Make school digital»	Del 1/08/21 al 31/08/21	Equipo	100 + otros puntos adicionales
6 – CHALLENGE QUIZ «UseVSbuy»	Del 1/09/21 al 30/09/21	Equipo	De 10 a 100
7 – CHALLENGE UGC «Share to care»	Del 1/10/21 al 31/10/21	Equipo	100 + otros puntos adicionales

«MEMBER GET MEMBER»

Los Equipos tendrán que invitar a otros usuarios a inscribirse en el concurso compartiendo un enlace específico.

Por cada usuario que se inscriba, haciendo clic en el enlace correspondiente, ya sea como Responsable de Equipo, como Miembro de un equipo ya inscripto o como Usuario votante, el Equipo ganará desde un mínimo de 10 hasta un máximo de 30 puntos, que se sumarán a los puntos obtenidos con el primer Desafío (Challenge).

Un software desarrollado a tal efecto registrará y almacenará en la memoria los puntos obtenidos por cada equipo.

«COMPARTIR EL MANIFIESTO»

Se invitará a los miembros de los Equipos a compartir en una red social en la que ya estén registrados antes de la fecha de inicio del concurso un posteo que contenga el vídeo sobre el Manifiesto de la economía circular, que se publicará en el sitio playenergy.enel.com. Esta acción supondrá la obtención de 10 puntos, que se sumarán a los puntos obtenidos por el Equipo al que se pertenece con el Desafío activo en el mismo mes de referencia. Los puntos obtenidos por cada Equipo por compartir el Manifiesto serán como máximo 10, independientemente del número de veces que se haya compartido. Las instrucciones sobre cómo compartir el Manifiesto se publicarán en el Sitio. Los miembros de los Equipos, al participar en este concurso, declaran que eximen de toda responsabilidad a las redes sociales en las que estén registrados a efectos de participar en el concurso de premios.

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

Los Equipos tendrán la oportunidad de presentar sus proyectos de economía circular y sostenibilidad sobre los diferentes temas propuestos según el siguiente cuadro.

TEMAS DE LOS DESAFÍOS

DESAFÍO	TEMA DEL PROYECTO	OBJETIVOS
2 «DESIGN FOR THE FUTURE»	En una ciudad circular, todos los objetos y productos se diseñan y fabrican con vistas a su futura reutilización.	Se invita a los Equipos a encontrar objetos o envases de productos de su vida cotidiana, que no están destinados a ser reutilizados en el futuro, y a buscar la solución para fabricarlos teniendo en cuenta solo materiales que no contaminen pero que puedan formar parte del ciclo de vida útil de otro objeto.
3 «WASTE SMART»	En una ciudad circular hay un barrio donde los únicos productos que se pueden comprar son los derivados de los residuos.	Se invita a los Equipos a inventar un producto hecho con desechos que tengan a mano en su vida cotidiana. El producto debe incluir un nombre, un logotipo y una tienda donde se vaya a vender al público.
4 «PRESERVE&UPGRADE»	En una ciudad circular todos los objetos y productos tienen una vida útil prolongada, gracias a la creatividad de las personas.	Se invita a los Equipos a ir a las zonas de su ciudad para documentar realidades que no han sido reutilizadas pero que ofrecen oportunidades y realizar un proyecto desde el punto de vista ecosostenible de todo aquello que, en su opinión, puede ser mejorado en este sentido.
7 «SHARE TO CARE»	En una ciudad circular, la unión y la cooperación siempre están muy presentes.	Se invita a los equipos a crear un vídeo manifiesto sobre los valores de su ciudad circular, aplicando toda su creatividad.

En el Sitio habrá un vídeo o infografías introductorias y una guía de ayuda con las especificaciones técnicas para subir el proyecto (medidas, formatos, etc.) disponibles para cada Desafío.

Los proyectos terminados deben ser subidos al Sitio por el Responsable y/o los Miembros del Equipo.

El Miembro del Equipo **que suba los proyectos** declara ser el propietario, junto con los demás eventuales Miembros del Equipo, de los derechos sobre el proyecto y haber obtenido el consentimiento de todos los Miembros del Equipo para subir **los contenidos**.

Si el Responsable de Equipo es menor de edad, se solicitará a sus padres que firmen una autorización por la que se concede a Enel el derecho a utilizar en todos los canales de comunicación, de forma gratuita y sin límites de tiempo, los contenidos producidos por su hijo menor de edad en el marco de la participación en el Desafío y para los fines de participación y promoción del concurso.

Al subir el proyecto al Sitio, el equipo ganará 100 puntos.

Los Equipos podrán ganar puntos adicionales de las siguientes maneras.

1- Visualización del vídeo introductorio / infografías del Desafío

Por cada visualización del vídeo introductorio / infografías por parte de los Miembros del Equipo, este ganará 10 puntos adicionales, hasta un máximo de 30 puntos (es decir, de un mínimo de 10 a un máximo de 30); estos puntos se sumarán a los 100 puntos obtenidos con la validación del proyecto por parte del Promotor.

2- Votación de los Proyectos por parte de los usuarios registrados

Todos los proyectos valorados positivamente se publicarán en una Galería dentro del Sitio y podrán ser vistos por todos los usuarios registrados.

Todos los usuarios inscriptos en el concurso tendrán la oportunidad de votar los proyectos creados por los Equipos.

Cada usuario inscripto podrá votar un solo proyecto por Desafío.

Por cada Desafío, el Equipo ganará tantos puntos adicionales como el número de votos recibidos; estos puntos se sumarán a los 100 puntos obtenidos por subir el proyecto al Sitio.

También se invitará a los Miembros de los Equipos a compartir su proyecto en las redes sociales para fomentar la votación por parte de los usuarios registrados.

3- Aval del docente (solo para los desafíos 2, 3 y 4)

Los Equipos que presenten un proyecto avalado por un profesor obtendrán 10 puntos adicionales.

Para ello en el Sitio habrá disponible un formulario preestablecido que el Equipo podrá descargar y entregar al profesor. El formulario relleno y firmado por el profesor deberá ser cargado en el Sitio por uno de los Miembros del propio Equipo.

En caso de empate, para determinar la clasificación mensual, se adoptará un criterio cronológico por el que se considerará vencedor al Equipo que haya obtenido antes la puntuación del empate; en caso de un nuevo empate, se realizará un sorteo manual y aleatorio.

CHALLENGE QUIZ «Think renewable»

En el Sitio habrá un cuestionario de dos niveles; cada nivel constará de 10 preguntas cerradas sobre el tema de la economía circular.

Se invitará a los Equipos a responder las preguntas del cuestionario.

En el primer nivel, por cada respuesta correcta, el Equipo ganará 5 puntos, hasta un máximo de 50 puntos.

En el segundo nivel, por cada respuesta correcta, el Equipo ganará 10 puntos, hasta un máximo de 100 puntos.

El total máximo de puntos acumulables para los dos niveles del cuestionario es de 150.

Cada Miembro del Equipo puede responder el cuestionario varias veces para intentar mejorar la puntuación obtenida, pero solo una vez al día.

Para la clasificación se tendrá en cuenta la mejor puntuación obtenida por cada Miembro del Equipo.

En caso de empate, para determinar la clasificación, se considerará vencedor al Equipo que haya obtenido antes la puntuación del empate; en caso de un nuevo empate, se realizará un sorteo manual y aleatorio.

CHALLENGE GAME «Make school digital»

Se invitará a los Equipos a crear su propio proyecto siguiendo las directrices y utilizando las herramientas proporcionadas en el Sitio.

Todos los Equipos que completen el proyecto obtendrán 100 puntos.

Todos los proyectos se publicarán en una Galería dentro del Sitio y podrán ser vistos por todos los usuarios registrados.

Todos los usuarios inscritos tendrán la oportunidad de votar los proyectos creados por los Equipos. Cada usuario inscrito podrá votar un solo proyecto.

El Equipo ganará tantos puntos adicionales como el número de votos recibidos de los usuarios; estos puntos se sumarán a los 100 puntos obtenidos por subir el proyecto.

También se invitará a los Miembros de los Equipos a compartir su proyecto en las redes sociales para fomentar la votación por parte de los usuarios registrados (véase Ref. 2- Votación de los Proyectos por parte de los usuarios inscritos, Pág. 5).

En caso de empate, para determinar la clasificación mensual, se considerará vencedor al Equipo que haya obtenido antes la puntuación del empate; en caso de un nuevo empate, se realizará un sorteo manual y aleatorio.

CHALLENGE QUIZ «USEvsBUY»

En el Sitio habrá un cuestionario de 10 preguntas cerradas sobre el tema de la economía circular.

Se invitará a los Equipos a responder las preguntas del cuestionario.

Por cada respuesta correcta, el Equipo ganará 10 puntos, hasta un máximo de 100 puntos.

Cada Miembro del Equipo puede responder el cuestionario varias veces para intentar mejorar la puntuación obtenida, pero solo una vez al día.

Para la clasificación se tendrá en cuenta la mejor puntuación obtenida por cada Miembro del Equipo.

En caso de empate, para determinar la clasificación, se considerará vencedor al Equipo que haya obtenido antes la puntuación del empate; en caso de un nuevo empate, se realizará un sorteo manual y aleatorio.

CLASIFICACIONES MENSUALES

Las puntuaciones obtenidas por los Equipos durante las pruebas de habilidad descritas anteriormente compondrán n. 7 clasificaciones (una por cada Desafío mensual) que serán publicadas en diferentes fechas, (véase en detalle en «Actas»).

En una fecha límite determinada (véase en detalle en «Actas») se proclamarán ganadores del Desafío mensual en cuestión a los 9 primeros Equipos con mejor posición en la clasificación, para un total de 63 Equipos premiados.

Cada equipo solo puede ganar un Desafío.

MODERACIÓN DE LOS PROYECTOS CORRESPONDIENTES A LOS DESAFÍOS UGC

El Promotor se reserva el derecho, en cualquier momento, de moderar los proyectos enviados por los Equipos, no admitiendo para el concurso aquellos que:

- no sean adecuados para el tema del desafío;
- contengan aspectos vulgares, ofensivos y/o denigrantes y/o referencias de carácter racista o sexual (tanto explícitas como implícitas) y/o violentos y/o perjudiciales para terceros, etc.;
- muestren marcas/logotipos de terceros;
- sean una forma de publicidad directa o indirecta de cualquier actividad o producto/servicio;
- contengan aunque sea parcialmente, personas menores de edad reconocibles;
- infrinjan, de cualquier modo, los derechos de terceros, incluidos los derechos de autor, las marcas y/o los signos distintivos y, en general, violen los derechos de propiedad intelectual y/o industrial;
- contengan cualquier otro contenido inapropiado que el Promotor, a su sola discreción, considere inadecuado para su publicación.

El Promotor también se reserva el derecho, en cualquier momento, es decir incluso después de la publicación, de eliminar los proyectos que objetivamente no respeten el espíritu del concurso y el tema del desafío.

Por lo tanto, si los Equipos identificados como ganadores hubieran subido proyectos que no cumplieran con la moderación antes mencionada, los puntos otorgados para el proyecto específico se descontarán de la puntuación global actualizada, procediendo eventualmente a proclamar como ganadores a los Equipos que ocupen las siguientes posiciones de la clasificación.

ACTAS

La identificación de los Equipos ganadores de los 7 Desafíos se realizará, de acuerdo con lo establecido en el art.9 del Decreto Presidencial italiano nro. 430 de 2001, siempre en presencia de un responsable de la protección del consumidor y del Estado competente para el territorio, según el siguiente calendario:

antes del 10/05/2021 – acta de la 1ª clasificación del Challenge Quiz «Think renewable»

antes del 10/06/2021 – acta de la 2ª clasificación del Desafío «Design for the future»

antes del 10/07/2021 – acta de la 3ª clasificación del Desafío «Waste smart»

antes del 06/08/2021 – acta de la 4ª clasificación del Desafío «Preserve&Upgrade»

antes del 10/09/2021 – acta de la 5ª clasificación del Desafío Juego «Make school digital»

antes del 10/10/2021 – acta de la 6ª clasificación del Challenge Quiz «USEvsBUY»

antes del 20/11/2021 – acta de la 7ª clasificación del Desafío «Share to care»

Por cada Desafío, cada Miembro de los Equipos que ocupe las posiciones la 1ª a la 3ª de la clasificación ganará un Cheque Regalo de Amazon (o un cheque utilizable en una plataforma equivalente) por valor de € 150.

Por cada Desafío, cada Miembro de los Equipos que ocupe las posiciones la 4ª a la 6ª de la clasificación ganará un Cheque Regalo de Amazon (o un cheque utilizable en una plataforma equivalente) por valor de € 100.

Por cada Desafío, cada Miembro de los Equipos que ocupe las posiciones la 7ª a la 9ª de la clasificación ganará un Cheque Regalo de Amazon (o un cheque utilizable en una plataforma equivalente) por valor de € 75.

IMPORTANTE El número de premios efectivamente adjudicados, por lo tanto, será siempre variable en función del número de Miembros de los Equipos que se deban premiar. En el caso en que los Equipos estuvieran compuestos por un único Miembro, se asignará un

único premio al Equipo; en el caso en que el Equipo estuviera compuesto por 2 o 3 Miembros se asignarán respectivamente 2 o 3 premios al Equipo.

Para cada uno de los Desafíos 2, 3 y 4, si los equipos clasificados en 1º, 2º y 3º lugar han recibido el aval de un profesor, serán premiados con un Cheque regalo de Amazon.it (o un cheque que pueda utilizarse en una plataforma equivalente) por valor de € 150.

Independientemente del número de Equipos que hayan sido avalados por un profesor y que hayan quedado en 1º, 2º o 3º lugar en los Desafíos previstos, el profesor solo podrá ganar un premio.

CLASIFICACIÓN GENERAL INTERMEDIA Y JURADO

Para cada uno de los 7 Desafíos previstos, a los Equipos que se hayan clasificado en las 20 primeras posiciones se les sumarán, de forma decreciente, de 20 puntos a 1 punto, según su posición en la clasificación.

En caso de empate se hará un sorteo manual y aleatorio entre los Equipos.

Todos los puntos obtenidos por cada Equipo y sumados entre sí determinarán una **clasificación general intermedia**.

Los Equipos clasificados en las 20 primeras posiciones de la clasificación general pasarán por derecho a la selección prevista por el Jurado.

Los Equipos en las cinco posiciones siguientes de la clasificación serán considerados como suplentes.

En caso de empate se hará un sorteo manual y aleatorio entre los Equipos.

Los Equipos clasificados en la 1ª posición de cada una de las 7 clasificaciones mensuales pasarán de derecho a la selección prevista por el Jurado.

Los Equipos en las cinco posiciones siguientes de la clasificación serán considerados como suplentes.

En caso de empate se hará un sorteo manual y aleatorio entre los Equipos.

A continuación, el Jurado evaluará un total de 27 Equipos diferentes.

Acta - Antes del 20/11/2021, en presencia de un notario o de una persona responsable de la protección de los consumidores y del Estado, un Jurado, compuesto por representantes de la Sociedad Promotora, se reunirá (incluso por videoconferencia) para evaluar, con base en criterios cualitativos, todos los proyectos y las pruebas realizadas por cada uno de los 27 Equipos semifinalistas y determinar así una nueva clasificación.

Según la posición en la clasificación establecida por los jurados, los Equipos obtendrán desde un máximo de 54 puntos hasta un mínimo de 2 puntos adicionales.

La suma de todos los puntos obtenidos por cada uno de los Equipos determinará la **clasificación general**: los Equipos que ocupen las 7 primeras posiciones de la clasificación resultante podrán participar en la competición «Final online challenge».

Cada Miembro de los 7 Equipos ganará un Cheque Regalo de Amazon (o un cheque utilizable en una plataforma equivalente) por valor de € 1.000.

IMPORTANTE El número de premios efectivamente adjudicados será siempre variable en función del número de Miembros de los Equipos que se deban premiar. En el caso en que los Equipos estuvieran compuestos por un único Miembro, se asignará un único premio al Equipo; en el caso en que el Equipo estuviera compuesto por 2 o 3 Miembros se asignarán respectivamente 2 o 3 premios al Equipo.

Los premios de esta fase se entregarán durante el evento «Final online challenge».

Los Equipos en las 14 posiciones siguientes de la clasificación serán considerados como suplentes.

JURADO FINAL - «Final online challenge»

Dentro del evento digital Campus Party Digital Event, previsto para marzo de 2022, se organizará el desafío «Final Online Challenge» (un concurso orientado en generar ideas y proyectos sobre temas de Economía Circular), reservado a los 7 Equipos finalistas identificados con la clasificación general según la fase anterior descrita.

Debido a las actuales medidas restrictivas a causa del COVID-19, el desafío será digital y se realizará mediante el uso de una plataforma de videoconferencia. El Promotor proporcionará con antelación toda la información relativa al desafío final, incluido el acceso a la plataforma y la indicación de la fecha en que tendrá lugar dicho desafío en la sección correspondiente del Sitio y/o por correo electrónico.

Cada Desafío tendrá lugar en una o varias sesiones. Durante las sesiones, los Equipos finalistas se centrarán en definir y desarrollar su solución al Desafío específico propuesto por el Promotor y en crear un «pitch» (presentación) que se presentará al Jurado técnico, según las instrucciones y reglas que indicará el Promotor al comienzo de cada sesión.

Se permitirá el uso de cualquier tecnología.

Los participantes menores de edad deberán estar en todo momento bajo la supervisión de sus padres o tutores.

Acta - al final de las actividades y **antes del 31/03/2022**, en presencia de un notario o de un responsable de la protección de los consumidores y del Estado, el Jurado técnico, compuesto por representantes de la Sociedad Promotora, evaluará los Proyectos teniendo en cuenta, entre otros aspectos, la pertinencia con respecto al Desafío propuesto, la validez y la fuerza innovadora de las ideas, la creatividad, la concreción y la viabilidad de

los Proyectos, la claridad, la exhaustividad y la eficacia de los «pitches» (presentaciones), sin perjuicio de los mismos criterios de moderación ya indicados en el apartado «MODERACIÓN DE LOS PROYECTOS CORRESPONDIENTES A LOS DESAFÍOS UGC».

Con base en los criterios anteriores, el Jurado técnico, según su incuestionables criterio, determinará los 3 Equipos ganadores.

Los Miembro de cada uno de los tres Equipos ganadores obtendrán un Cheque Regalo de Amazon (o un cheque utilizable en una plataforma equivalente) por valor de € 1.000.

IMPORTANTE El número de premios efectivamente adjudicados será siempre variable en función del número de Miembros de los Equipos que se deban premiar. En el caso en que los Equipos estuvieran compuestos por un único Miembro, se asignará un único premio al Equipo; en el caso en que el Equipo estuviera compuesto por 2 o 3 Miembros se asignarán respectivamente 2 o 3 premios al Equipo.

Los Equipos en las 4 posiciones siguientes de la clasificación serán considerados como suplentes.

PREMIOS EN JUEGO

NRO.	PREMIO	VALOR UNITARIO SIN IVA	VALOR TOTAL MÁXIMO	PROCEDIMIENTO DE ASIGNACIÓN
De 21 a 63	Cheque Regalo de Amazon	€ 150	€ 9.450	DESAFÍO MENSUAL
De 21 a 63	Cheque Regalo de Amazon	€ 100	€ 6.300	DESAFÍO MENSUAL
De 21 a 63	Cheque Regalo de Amazon	€ 75	€ 4.725	DESAFÍO MENSUAL
De 7 a 21	Cheque Regalo de Amazon.it y participación en el «Final online challenge»	€ 1.000	€ 21.000	JURADO
De 1 a 9	Cheque Regalo de Amazon	€ 150	€ 1.350	AVAL DEL DOCENTE
De 3 a 9	Cheque Regalo de Amazon	€ 1.000	€ 9.000	JURADO «Final online challenge»

Los premios están siempre destinados a cada Miembro del Equipo y, por tanto, los montos son variables en función del número de miembros de los Equipos.

Si el ganador es un menor de edad, se requerirá una declaración firmada por un padre/tutor que consienta la entrega del premio.

El premio es intransferible, no puede modificarse ni cambiarse de ninguna manera, y no puede canjearse por dinero. El Promotor no acepta ninguna responsabilidad en caso que los ganadores no hagan uso de los premios obtenidos.

La clasificación de los 7 Equipos semifinalistas que participarán en el «Final online challenge» se publicará en el Sitio antes de marzo de 2022.

Especificaciones sobre el premio que consiste en el Cheque Regalo de Amazon

Los ganadores recibirán un correo electrónico, a la dirección proporcionada durante el registro, con el enlace desde el que podrán descargar el Cheque Regalo de Amazon. El enlace estará activo hasta el 30/05/2022. Para las condiciones de uso del cheque hay que tener en cuenta lo que se indica en el sitio web del emisor. En el caso de los cheques de Amazon, consulte las condiciones contenidas en el siguiente enlace [Amazon.it/gc-legal](https://www.amazon.it/gc-legal).

POZO DE PREMIOS

El valor estimado del pozo de premios es de € 51.825,00, IVA incluido.

COMUNICACIÓN Y VALIDACIÓN DE LOS PREMIOS

Los Equipos ganadores recibirán un mensaje de correo electrónico, en la dirección proporcionada por el Responsable de Equipo en el momento del registro, en el que se les informará sobre los procedimientos para aceptar el premio.

Los ganadores deberán enviar el formulario de aceptación del premio en un plazo de 7 días, debidamente completado (en el caso de los participantes menores de edad, los mencionados formularios de consentimiento para la grabación en vídeo y fotografías deberán ser firmadas por sus padres).

No será posible aceptar solo una parte del premio, que por tanto debe considerarse indisoluble en sus componentes.

Se especifica que en caso de que los documentos exigidos anteriormente estén incompletos o no se presenten a tiempo, no se validará el premio.

Se especifica que, si el promotor comprueba que incluso un solo miembro del Equipo no es admisible para el otorgamiento del premio, se anulará la selección de todo el Equipo y se procederá a contactar con el primer Equipo suplente, perteneciente a la misma lista, que ocupará la posición inmediatamente posterior a la del Equipo considerado no admisible.

A los efectos de la asignación de todos los premios previstos en el Concurso, se procederá de la manera indicada hasta identificar un Equipo idóneo.

En caso de que un Miembro del Equipo no pueda beneficiarse del premio, los demás Miembros del Equipo aún podrán beneficiarse de él. No se deberá nada al Miembro del Equipo que no pueda recibir del premio.

También se especifica que los ganadores se considerarán no localizables a efectos de la asignación del premio si no responden por escrito al mensaje de asignación del premio, con la aceptación formal del mismo, en el plazo de 7 días desde la recepción de la comunicación de anuncio del ganador, que se realizará por correo electrónico (como se ha descrito anteriormente): los procedimientos para responder y aceptar los premios se indicarán en la comunicación correspondiente.

El Promotor no acepta ninguna responsabilidad en caso de que se produzca alguna de las siguientes condiciones:

- El buzón del ganador está lleno y, por lo tanto, no se puede entregar el mensaje de asignación del premio;
- La dirección de correo electrónico indicada por el Responsable del Equipo durante la fase de inscripción es inexistente, errónea o incompleta;
- No hay respuesta del ordenador del host tras el envío del correo electrónico de notificación del ganador;
- El buzón de correo del ganador está desactivado;
- La dirección de correo electrónico indicada durante la inscripción está incluida en una lista negra que no permite recibir el correo electrónico enviado por el promotor.

ENTREGA DE PREMIOS

La entrega de los premios estará a cargo del Promotor (o su representante directo) y se realizará por el medio que se considere más adecuado. En cualquier caso, la entrega del premio se realizará en un plazo de 6 meses desde la finalización del evento promocional o desde la fecha de solicitud de los premios, tal y como establece el Decreto Presidencial italiano nro. 430 de 26/10/2001.

El ganador no podrá cuestionar el premio concedido, ni reclamar el valor en efectivo correspondiente. No obstante, en caso de que el Promotor no pueda entregar el premio ganador, se reserva el derecho de sustituir el premio anunciado por otro de igual o mayor valor.

DEVOLUCIÓN DE PREMIOS NO ASIGNADOS

Los premios no reclamados o no asignados, salvo los rechazados, se donarán a la organización benéfica Onlus: Enel Cuore, Viale Regina Margherita 137 – 00198 Roma, Clave Ident. Tributaria: 97317010581.

COSTOS DE LA PARTICIPACIÓN

La participación en el Concurso es gratuita, salvo el costo normal de la conexión a Internet, que sigue estando a cargo de los participantes.

El Promotor no acepta ninguna responsabilidad por cualquier problema de acceso, impedimento, mal funcionamiento o dificultad relacionada con el equipo técnico, el ordenador, la línea telefónica, la transmisión y la conectividad, la conexión a Internet que pueda impedir que un participante participe en el Concurso.

MOTIVOS DE EXCLUSIÓN Y CONTROLES

La participación en el concurso implica la aceptación implícita por parte del usuario registrado de este reglamento en todas sus partes y sin ninguna reserva.

La participación en el Concurso está sujeta al cumplimiento de las normas establecidas en el presente reglamento, por lo que quedarán excluidos los usuarios que intenten alterar/impedir el correcto funcionamiento del mecanismo del premio mediante maniobras fraudulentas o no autorizadas. También quedarán excluidos los usuarios que no presten, de conformidad con lo dispuesto en este reglamento, su consentimiento a los avisos de privacidad y los formularios de consentimiento relativos al uso.

El Promotor se reserva el derecho de solicitar a los ganadores una fotocopia de la clave de identificación tributaria y/o de un documento de identidad válido con el fin de verificar la veracidad de los datos de inscripción; la omisión o el envío incompleto de los documentos mencionados en un plazo de 7 días a partir del envío de la solicitud implica la exclusión automática del derecho a recibir el premio.

AUTORIZACIONES, GARANTÍAS Y EXIMICIONES DE RESPONSABILIDAD

Al subir los proyectos en el Sitio y, por lo tanto, al aceptar este Reglamento, los usuarios:

- eximen a Enel S.p.A. y a todas las empresas pertenecientes al Grupo ENEL de cualquier reclamo de terceros;
- autorizan a Enel S.p.A. y a todas las empresas pertenecientes al Grupo Enel a utilizar todos los documentos subidos al Sitio para los fines del Concurso;
- ceden definitivamente a Enel S.p.A., de forma gratuita, todos los derechos de propiedad y de uso de los documentos en todos los medios de comunicación tanto off-line como on-line en Italia y en el extranjero (presentes y/o futuros) para fines de promoción y difusión relacionados con el Concurso;
- garantizan que han obtenido todos los consentimientos y eximiciones de responsabilidad para el uso y difusión del material enviado y que, por lo tanto, la reproducción y el uso por parte de Enel S.p.A., y de todas las empresas pertenecientes al Grupo Enel, no implicará ninguna violación de los derechos de terceros;
- garantizan que nada de lo enviado es contrario a la ley y que el contenido de los documentos no es obsceno, difamatorio, blasfemo, racista, vulgar, ofensivo ni viola los

derechos de propiedad intelectual, los derechos morales, los derechos de protección de datos personales de terceros.

Con referencia a la participación en el Concurso, también se especifica que:

- todas las marcas y otros signos distintivos citados o reproducidos en el sitio y sus contenidos son de propiedad exclusiva de Enel S.p.A, a excepción de la marca Campus Party;
- todos los datos, documentos e información de cualquier naturaleza, sin exclusión ni excepción, puestos a disposición de los participantes por cualquier medio (off y on-line) por Enel S.p.A. seguirán siendo propiedad exclusiva de Enel S.p.A.
- los participantes autorizan irrevocablemente a Enel S.p.A., sin que esto suponga el pago de alguna compensación, a comunicar, divulgar y/o publicar los proyectos de economía circular presentados a Enel S.p.A. en el marco del concurso.

SERVIDOR Y BASE DE DATOS DE LOS PARTICIPANTES

El servidor para la gestión del concurso de premios se encuentra en el territorio italiano. En concreto, se utilizará una Nube Privada alojada en el Centro de Datos DC1 de Aruba SpA, situado en Arezzo, vía Piero Gobetti, 95.

GARANTÍAS Y OBLIGACIONES DEL PROMOTOR

La Fianza equivalente al 100% del importe de los premios en juego, según el art. 7 del Decreto Presidencial italiano 430/2001, se ha constituido a favor del Ministerio de Desarrollo Económico italiano mediante un aval, para proteger el respeto de los derechos de los consumidores.

Este Concurso de premios se realiza en cumplimiento del Decreto Presidencial italiano nro. 430 del 26 de octubre de 2001 y según las instrucciones indicadas en la Circular nro. 1/AMTC del 28 de marzo del Ministerio de Actividades Productivas italiano. Para todo lo que no se indica en el reglamento, el Promotor se remite a las disposiciones del Decreto Presidencial italiano 430/01.

El Promotor se reserva el derecho de modificar, incluso parcialmente y en cualquier momento, las condiciones de participación en el concurso, notificándolo con suficiente antelación, sin introducir cambios perjudiciales y salvaguardando los derechos ya adquiridos por los participantes.

Renunciamos al derecho de recurso contra los ganadores del premio que establece el art. 30 del Decreto Presidencial italiano 600 del 29 de septiembre de 1973.

Esta promoción no está patrocinada, avalada ni administrada por ninguna red social.

DATOS PERSONALES

Los datos personales recopilados a través de la participación en el concurso serán tratados de acuerdo con la política de privacidad disponible en el sitio <http://playenergy.enel.com> que cada **usuario** deberá leer y aceptar antes de confirmar su inscripción al Concurso.

Los datos de los usuarios registrados también se comunicarán al funcionario de la Cámara de Comercio, encargado del control, que estará presente durante las operaciones de entrega de premios, así como a la entidad asociada para gestionar determinadas fases del Concurso, incluida la comunicación del premio a los derechohabientes.

El usuario será informado de la forma en que se tratarán sus datos antes de inscribirse en el Concurso.

Política sobre el tratamiento de los Datos Personales

Responsable del Tratamiento

Enel S.p.A., con domicilio social en viale Regina Margherita nro. 137, 00198, Roma, IVA: 15844561009, Clave Ident. Tributaria 00811720580 y las demás empresas del Grupo Enel (en adelante, «Enel» o el «Responsable del Tratamiento») en calidad de Responsable del Tratamiento, tratará sus datos personales de conformidad con lo dispuesto en la legislación aplicable en materia de protección de datos y en la presente política.

Delegado de Protección de Datos (DPO)

El Responsable del tratamiento ha nombrado a un Delegado de Protección de Datos con el que se puede contactar en la siguiente dirección de correo electrónico: dpoenel@enel.com para obtener más información sobre el tratamiento de los Datos Personales.

Propósitos y métodos de tratamiento

El tratamiento de Datos Personales es cualquier operación realizada con Datos Personales como la recopilación, registro, organización, almacenamiento, recuperación, consulta, utilización, divulgación mediante transmisión, difusión o la restricción, supresión o destrucción. Los Datos Personales serán tratados de forma manual y/o con el apoyo de medios informáticos o telemáticos. El Responsable tratará los datos personales (nombre, apellidos, dirección de correo electrónico, fotos y vídeos) para todos los propósitos relacionados con el concurso denominado Play Energy, y en particular para permitir la participación en el «Campus Party Digital Event» y en el desafío «Final Online Challenge». Por ejemplo, la publicación podrá ser en su totalidad o en un resumen para ser transmitido:

- en el circuito WEB TV interno de Enel;
- en todos los canales web en los que Enel cuente con un espacio propio;
- en todos los sitios web de Enel Spa y de las empresas del Grupo Enel, incluidas las dedicadas al mercado exterior;
- por cualquier medio de transmisión, terrestre, por cable, por satélite;
- a través de cualquier canal de distribución, incluido el podcasting;

El fundamento jurídico para el tratamiento de las fotografías y las grabaciones de vídeo es el consentimiento, expresado al pie de esta política.

Destinatarios de los Datos Personales

Pueden acceder a sus datos personales:

- a) a los empleados y colaboradores del Responsable en el territorio de la Unión Europea;
- b) terceras empresas u otras entidades («**Terceros**») que desempeñen actividades de *externalización* por cuenta del Responsable del tratamiento, en calidad de encargados externos del tratamiento, y las personas físicas designadas a tal efecto.

Lugar de tratamiento y período de almacenamiento

Sus datos personales se tratarán en la Unión Europea y se almacenarán en la Unión Europea.

Dichos datos pueden ser tratados en países fuera de la Unión Europea, siempre que se garantice un nivel de protección adecuado, reconocido por una decisión de adecuación específica de la Comisión Europea.

Cualquier transferencia de Datos Personales a países no pertenecientes a la UE, en ausencia de una decisión de adecuación por parte de la Comisión Europea, solo será posible si los Responsables y Encargados de los Datos implicados ofrecen garantías contractuales adecuadas, incluyendo normas corporativas o convenios vinculantes («Binding Corporate Rules») y cláusulas contractuales estándar de protección de datos.

La transmisión de sus Datos Personales a terceros países fuera de la Unión Europea, en ausencia de una decisión de adecuación u otras medidas apropiadas como las descritas anteriormente, solo se realizará cuando usted haya dado su consentimiento explícito o en los casos previstos en el RGPD y se tratarán en su interés. En estos casos, le informamos que, aunque el Grupo Enel adopta instrucciones operativas comunes en todos los países en los que opera, la transmisión de sus Datos Personales puede estar expuesta a riesgos relacionados con las particularidades de la legislación local sobre el tratamiento de Datos Personales. Los Datos Personales tratados para los propósitos antes indicados se almacenarán de acuerdo con los principios de proporcionalidad y necesidad, y en todo caso hasta que se hayan conseguido los propósitos del tratamiento. Sus Datos Personales se almacenarán hasta que revoque su consentimiento y, en cualquier caso, se eliminarán 2 años después de que haya tenido lugar el evento o haya finalizado la campaña publicitaria.

Derechos de los interesados

De conformidad con los artículos 15 - 21 del RGPD, en relación con los Datos Personales comunicados, usted tiene derecho a: acceder y solicitar una copia; solicitar la rectificación; solicitar la supresión; obtener la restricción del tratamiento; oponerse al tratamiento;

recibir sus datos en un formato estructurado, de uso común y legible por un dispositivo automático.

Para ejercer sus derechos y revocar su consentimiento puede escribir a support-it@playenergy.enel.com *del servicio encargado de la toma de fotografías y grabación de vídeos*]

Formulario de consentimiento para la grabación en vídeo y fotografías

Yo, el/la abajo firmante _____ nacido/a el / / , en _____ , en la provincia de _____ , con domicilio en _____ , en la provincia de _____

como padre/tutor del/de la menor de edad (nombre y apellidos del/de la menor), nacido/a el / / , en _____ , en la provincia de _____ , con domicilio en _____ , en la provincia de _____ ,

AUTORIZO Y DOY MI CONSENTIMIENTO

Autorizo la realización de material fotográfico y de vídeo en el marco del desafío final «Final online Challenge» del concurso de premios Playenergy 2021, que se celebrará con motivo del «Campus Party Digital Event» para su publicación y divulgación por parte de Enel S.p.A. y las demás empresas del Grupo Enel en los canales internos de la organización corporativa (intranet, periódico, web TV, radio), así como fuera de la organización, en convenciones y otros eventos similares, y para la publicación de artículos en periódicos y revistas, incluso a través de la creación de páginas web en diversas redes sociales, con el fin de documentar los resultados del «Final Online Challenge» y en general para dar a conocer el concurso de premios Play Energy 2021.

Autorizo cualquier cambio técnico en las imágenes proporcionadas, de acuerdo con las necesidades de la publicación, dando desde ahora mi pleno consentimiento para su publicación.

Esta autorización se concederá exclusivamente para los propósitos mencionados.

Para que conste:

(lugar y fecha)

(firma)