

"PLAY ENERGY 2021"

CHI PROMUOVE IL CONCORSO

ENEL Spa, con sede legale in Roma, in viale Regina Margherita 137, Codice Fiscale e 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 la 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 redigerà 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 la "Final online challenge".

QUANDO SI PUO' PARTECIPARE

Il Concorso inizierà il 01/04/2021 e terminerà entro il 15/03/2022 con la "Final online challenge".

Il concorso verrà comunicato a partire dal 18/03/2021

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.

FINALITA' DEL CONCORSO

Il concorso si pone l'obiettivo di diffondere i principali pilastri strategici del Gruppo Enel legati al mondo dell'economia circolare e stimolare una partecipazione attiva, aperta e collaborativa dei ragazzi a cui il concorso si rivolge.

OGGETTO DEL CONCORSO

Il concorso a premi denominato Play Energy (di seguito il "Concorso") è promosso da ENEL Spa.

Il Concorso ha come oggetto lo svolgimento, tramite un sito web dedicato, di prove di abilità sul tema dell'Economia Circolare, della città circolare e della sostenibilità.

Le attività saranno svolte

- da utenti organizzati in squadre (di seguito le "Squadre") e gestite da un responsabile (di seguito "Responsabile delle Squadre").
- La squadra potrà essere costituita anche da un solo utente che, in questo caso, sarà automaticamente anche il responsabile della squadra.

Gli utenti (di seguito "Utenti votanti") che si registrano al concorso ma decidano di non svolgere alcuna attività potranno soltanto esprimere il loro voto sulle prove svolte dagli altri utenti.

CHI PUO' PARTECIPARE

- Responsabili delle Squadre: persone fisiche nati tra il 1° gennaio 2001 e il 31 dicembre 2007, che alla data del 1/04/2021, saranno già in possesso di almeno un account social attivo.
- Componenti delle Squadre: persone fisiche nati tra il 1° gennaio 2001 e il 31 dicembre 2007, che alla data del 1/04/2021, saranno già in possesso di almeno un account social attivo.
- Votanti: persone fisiche nate dal 1° gennaio 2001 in avanti.
- Insegnanti: persone fisiche maggiorenni, insegnanti 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 verrà escluso.

In conformità alla normativa del paese di residenza degli utenti verrà eventualmente richiesta la mail del genitore/tutore che dovrà fornire dovuta autorizzazione per la partecipazione dell'utente al concorso.

COME' 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

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

- selezionare il proprio paese di appartenenza e inserire il proprio indirizzo e-mail;
- accettare il presente Regolamento e l'informativa privacy
- seguire le istruzioni a video per completare la propria registrazione.

L'utente, in fase di registrazione, dovrà inoltre indicare se intende:

- iscriversi come "Responsabile" di una Squadra da lui stesso creata (in tal caso dovrà creare e indicare il nick della Squadra);
- associarsi ad una Squadra già creata e quindi iscriversi come "Componente" di una Squadra (in tal caso dovrà inserire il nick della Squadra scelta);
- iscriversi solo come "Utente votante" (potrà comunque successivamente e in qualsiasi momento, compreso nella durata del concorso, decidere di partecipare come Responsabile, registrando una sua Squadra, o associarsi ad una Squadra esistente, inserendone il nome).

Il nick della Squadra e il ruolo dei suoi componenti, una volta definiti e/o completati, non possono variare per tutto il periodo del concorso.

Ogni Squadra potrà essere composta da un minimo di 1 (quindi solo dal Responsabile) ad un massimo di 3 componenti (Responsabile incluso). La Squadra sarà sempre definita tale anche laddove fosse composta da un solo componente.

Sarà possibile partecipare al presente Concorso con una sola Squadra.

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

COME PARTECIPARE

Il Concorso, veicolato tramite il Sito, si articolerà in diverse prove di abilità sul tema della sostenibilità e delle città circolari che l'utente dovrà svolgere in autonomia o in Squadra, mensilmente e nell'arco di tutto il periodo concorsuale.

Per ciascuna prova, che dovrà essere svolta secondo le indicazioni fornite sul Sito, una volta completata e validata, la Squadra accumulerà punti, automaticamente calcolati dal Sito.

La somma dei punti cumulati tramite le prove determinerà il posizionamento della Squadra sia nelle classifiche mensili che nella classifica generale, come di seguito dettagliato.

Le Squadre che si iscriveranno a concorso già avviato potranno svolgere anche le prove dei mesi precedenti e cumulare i punti con esse ottenuti ai fini della classifica generale.

PROVE	PERIODO	USER	PUNTI
-------	---------	------	-------

MEMBER GET MEMBER	Dal 1/04/21 al 31/10/21	Singolo utente	Da 10 a 30
CONDIVISIONE MANIFESTO	Dal 1/04/21 al 31/10/21	Singolo utente	10
1 – CHALLENGE GAME "Think renewable"	Dal 1/04/21 al 30/04/21	Squadra	Da 5 a 150
2 –CHALLENGE UGC "Design for the future"	Dal 1/05/21 al 31/05/21	Squadra	100 + eventuali punti aggiuntivi
3 – CHALLENGE UGC "Waste smart"	Dal 1/06/21 al 30/06/21	Squadra	100 + eventuali punti aggiuntivi
4 – CHALLENGE UGC "Preserve&Upgrade"	Dal 1/07/21 al 31/07/21	Squadra	100 + eventuali punti aggiuntivi
5 – CHALLENGE GAME "Make school digital"	Dal 1/08/21 al 31/08/21	Squadra	100 + eventuali punti aggiuntivi
6 – CHALLENGE QUIZ "UseVSbuy"	Dal 1/09/21 al 30/09/21	Squadra	Da 10 a 100
7 – CHALLENGE UGC "Share to care"	Dal 1/10/21 al 31/10/21	Squadra	100 + eventuali punti aggiuntivi

"MEMBER GET MEMBER"

Le Squadre dovranno invitare altri utenti a registrarsi al concorso condividendo un apposito link.

Per ogni utente che si sarà registrato, cliccando sull'apposito link, sia come Responsabile di Squadra che come Componente di una squadra già registrata che come Utente votante, la Squadra guadagnerà da un minimo di 10 punti fino ad un massimo di 30 punti, che andranno a sommarsi ai punti ottenuti con la prima Challenge.

Un software appositamente predisposto registrerà e terrà in memoria i punti acquisiti da ciascuna Squadra.

"CONDIVISIONE MANIFESTO"

I componenti delle Squadre saranno invitati a condividere su un social network al quale risulterà già iscritto prima della data di avvio del concorso un post contenente il video relativo al Manifesto sull'economia circolare, che verrà pubblicato sul sito playenergy.enel.com.

La condivisione comporterà l'ottenimento di 10 punti, che andranno a sommarsi ai punti ottenuti dalla Squadra di appartenenza con la Challenge attiva nel medesimo mese di riferimento.

I punti acquisibili da ciascuna Squadra per la condivisione del Manifesto saranno massimo n. 10 a prescindere dal numero di condivisioni effettuate.

Le istruzioni su come condividere saranno indicate sul Sito.

I componenti delle Squadre, partecipando al presente concorso, dichiarano di sollevare da qualsiasi responsabilità i social network ai quali devono essere iscritti ai fini della partecipazione al concorso a premi.

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

Le Squadre avranno la possibilità di inviare dei loro progetti di economia circolare e sostenibilità sui differenti temi proposti come da tabella sotto riportata.

TEMI DELLE CHALLENGE

CHALLENGE	TEMA DEL PROGETTO	FINALITA
2 "DESIGN FOR THE FUTURE"	Nella città circolare, tutti gli oggetti e i prodotti sono progettati e realizzati in un'ottica di riutilizzo futuro.	Le Squadre sono invitate a trovare oggetti o packaging di prodotti che popolano la loro vita e che non sono destinati ad essere riutilizzati in futuro e cercare la soluzione per produrli considerando solo materiali che non inquineranno ma potranno rientrare nel ciclo di vita di un altro oggetto.
3 "WASTE SMART"	Nella città circolare c'è un intero quartiere dove gli unici prodotti acquistabili sono quelli derivanti dai rifiuti.	Le Squadre sono invitate a inventare un prodotto realizzato con scarti o con scarti che hanno a portata di mano nella loro vita quotidiana. Il prodotto dovrà essere completato da un nome, un logo e un negozio presso cui se ne prevede la vendita al pubblico.
4 "PRESERVE&UPGRADE"	Nella città circolare tutti gli oggetti e i prodotti vivono a lungo, grazie alla creatività delle persone.	Le Squadre sono invitate ad andare nelle zone della loro città per documentare realtà che non sono state riutilizzate ma che offrono opportunità e a realizzare un progetto da un punto di vista ecosostenibile di tutto ciò che secondo loro può essere migliorato in questo senso.
7 "SHARE TO CARE"	Nella città circolare l'unione e la collaborazione fanno sempre forza.	Le Squadre sono invitate a realizzare un video manifesto sui valori della loro città circolare, usando tutta la loro creatività.

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

I progetti ultimati dovranno essere caricati sul Sito a cura del Responsabile e/o dei Componenti della Squadra.

Il Componente della Squadra che caricherà i progetti dichiara di essere il titolare, insieme agli altri eventuali Componenti della Squadra, dei diritti sul progetto e di avere avuto il consenso di tutti i Componenti della Squadra al caricamento dei contenuti

Nel caso in cui il componente della Squadra fosse minorenne sarà richiesto ai suoi genitori di firmare un'autorizzazione con la quale concedono ad Enel il diritto di utilizzare su tutti i canali di comunicazione, a titolo gratuito e senza limiti di tempo, i contenuti caricati nell'ambito ai fini della partecipazione e della promozione del concorso.

Al caricamento del progetto la Squadra guadagnerà 100 punti.

Le Squadre potranno ottenere punti aggiuntivi con le seguenti modalità.

1- Visualizzazione del video introduttivo/ infografiche della Challenge

Per ogni visualizzazione del video introduttivo/ infografiche da parte dei Componenti della Squadra, la stessa guadagnerà 10 punti aggiuntivi, fino a un massimo di 30 punti (quindi da un minimo di 10 ad un massimo di 30); tali punti andranno a sommarsi ai 100 punti ottenuti con la validazione del progetto da parte del Promotore.

2- votazione dei Progetti da parte degli utenti registrati

Tutti i progetti moderati positivamente saranno pubblicati in una Gallery all'interno del Sito e saranno visibili da tutti gli utenti registrati.

Tutti gli utenti iscritti al concorso avranno la possibilità di votare i progetti realizzati dalle Squadre.

Ogni utente registrato potrà votare un solo progetto per ciascuna Challenge.

Per ogni Challenge la Squadra guadagnerà tanti punti aggiuntivi quanti saranno i voti ricevuti; tali punti andranno a sommarsi ai 100 punti ottenuti con il caricamento del progetto sul sito.

I Componenti delle Squadre saranno invitati a condividere il loro progetto anche sui social network al fine di incentivare la votazione da parte degli utenti registrati.

3- Endorsement dell'insegnante (solo per challenge 2, 3 e 4)

Le Squadre che presenteranno un progetto con l'endorsement di un insegnante guadagneranno 10 punti aggiuntivi.

A tal fine sarà reso disponibile sul Sito un modulo preimpostato che la Squadra potrà scaricare e consegnare all'insegnante. Il modulo compilato e firmato dall'insegnante dovrà essere caricato sul Sito a cura di uno dei Componenti della Squadra stessa.

In caso di parimerito, per determinare la classifica mensile, sarà adottato un criterio cronologico per il quale viene considerata prevalente la Squadra che avrà ottenuto per prima il punteggio risultato a parimerito; in caso di ulteriore parimerito si procederà con un'estrazione manuale e casuale.

CHALLENGE GAME "Think renewable"

Sul Sito verrà proposto un Game di due livelli; ciascun livello sarà composto da 10 azioni dedicate al tema dell'economia circolare.

Le Squadre saranno invitate a compiere correttamente le 10 azioni.

Per il 1° livello, ad ogni azione corretta, la Squadra guadagnerà 5 punti, fino ad un massimo di 50 punti.

Per il 2° livello, ad ogni azione corretta, la Squadra guadagnerà 10 punti, fino ad un massimo di 100 punti.

Il totale massimo dei punti cumulabili per i 2 livelli del game è pari quindi a 150.

Ogni Componente della Squadra potrà giocare al game più volte per cercare di migliorare il punteggio ottenuto, ma solo una volta al giorno.

Ai fini della classifica sarà tenuto in considerazione il punteggio migliore ottenuto da ogni Componente della Squadra.

In caso di parimerito, per determinare la classifica, sarà considerata prevalente la Squadra che avrà ottenuto per prima il punteggio risultato a parimerito; in caso di ulteriore parimerito si procederà con un'estrazione manuale e casuale.

CHALLENGE GAME "Make school digital"

Le Squadre saranno invitate a creare un proprio progetto seguendo le linee guida e utilizzando gli strumenti messi a disposizione sul Sito.

Tutte le Squadre che completano il progetto guadagnano 100 punti

Tutti i progetti saranno pubblicati in una Gallery all'interno del Sito e saranno visibili da tutti gli utenti registrati.

Tutti gli utenti registrati avranno la possibilità di votare i progetti realizzati dalle Squadre. Ogni utente registrato potrà votare un solo progetto.

La Squadra guadagnerà tanti punti aggiuntivi quanti saranno i voti ricevuti dagli utenti; tali punti andranno a sommarsi ai 100 punti ottenuti con il caricamento del progetto.

I Componenti delle Squadre saranno invitati a condividere il loro progetto anche sui social network al fine di incentivare la votazione da parte degli utenti registrati (si veda Rif. 2- Votazione dei Progetti da parte degli utenti registrati, pag. 5).

In caso di parimerito, per determinare la classifica mensile, sarà considerata prevalente la Squadra che avrà ottenuto per prima il punteggio risultato a parimerito; in caso di ulteriore parimerito si procederà con un'estrazione manuale e casuale.

CHALLENGE QUIZ "USEvsBUY"

Sul Sito verrà proposto un quiz composto da 10 domande a risposta chiusa dedicate al tema dell'economia circolare.

Le Squadre saranno invitate a rispondere alle domande del quiz.

Per ogni risposta corretta la Squadra guadagnerà 10 punti, fino ad un massimo di 100 punti.

Ogni Componente della Squadra potrà rispondere al quiz più volte per cercare di migliorare il punteggio ottenuto, ma solo una volta al giorno.

Ai fini della classifica sarà tenuto in considerazione il punteggio migliore ottenuto da ogni componente della Squadra.

In caso di parimerito, per determinare la classifica, sarà considerata prevalente la Squadra che avrà ottenuto per prima il punteggio risultato a parimerito; in caso di ulteriore parimerito si procederà con un'estrazione manuale e casuale.

CLASSIFICHE MENSILI

I punteggi raccolti dalle Squadre durante le prove di abilità sopra descritte comporranno n. 7 classifiche (una per ciascuna Challenge mensile) che saranno pubblicate in differenti date, (vedi dettaglio Verbali).

A scadenza determinata (vedi dettaglio "Verbali") le prime 9 Squadre con la posizione più alta in classifica verranno proclamate vincitrici della Challenge mensile di riferimento, per un totale di 63 Squadre premiate.

Ogni Squadra potrà vincere una sola Challenge.

MODERAZIONE DEI PROGETTI RELATIVI ALLE CHALLENGE UGC

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

- risultino non pertinenti con il tema della challenge;
- 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 challenge.

Pertanto, se le Squadre individuate come vincitrici dovessero aver caricato progetti non conformi alla moderazione di cui sopra, i punti attribuitogli per lo specifico progetto verranno decurtati il punteggio complessivo aggiornato, procedendo eventualmente a proclamare vincitrici le Squadre nelle successive posizioni in classifica.

VERBALI

L'individuazione delle Squadre vincitrici delle 7 Challenge sarà effettuata, conformemente a quanto previsto dall'art.9 del d.P.R. n.430 del 2001, sempre alla presenza di un responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio in base al seguente calendario:

entro il 10/05/2021 – verbalizzazione 1^ classifica Challenge Game "Think renewable"
entro il 10/06/2021 – verbalizzazione 2^ classifica Challenge "Design for the future"
entro il 10/07/2021 – verbalizzazione 3^ classifica Challenge "Waste smart"
entro il 06/08/2021 – verbalizzazione 4^ classifica Challenge "Preserve&Upgrade"
entro il 10/09/2021 – verbalizzazione 5^ classifica Challenge Game "Make school digital"

entro il 10/10/2021 – verbalizzazione 6^ classifica Challenge Quiz "USEvsBUY"
entro il 20/11/2021 – verbalizzazione 7^ classifica Challenge "Share to care"

Per ciascuna Challenge, ciascun Componente delle Squadre nelle posizioni dalla 1^ alla 3^ in classifica si aggiudicherà un Buono Regalo Amazon (o un buono utilizzabile su una piattaforma equivalente) del valore di 150 €.

Per ciascuna Challenge, ciascun Componente delle Squadre nelle posizioni dalla 4^ alla 6^ in classifica si aggiudicherà un Buono Regalo Amazon (o un buono utilizzabile su una piattaforma equivalente) del valore di 100 €.

Per ciascuna Challenge, ciascun Componente delle Squadre nelle posizioni dalla 7^ alla 9^ in classifica si aggiudicherà un Buono Regalo Amazon (o un buono utilizzabile su una piattaforma equivalente) del valore di 75 €.

N.B. Il numero di premi effettivamente assegnati sarà pertanto sempre variabile in base al numero dei Componenti delle Squadre da premiare. Nel caso in cui le Squadre fossero composte da un solo Componente, sarà pertanto assegnato un solo premio a Squadra; nel caso in cui la Squadra fosse composta da 2 o 3 componenti saranno assegnati rispettivamente 2 o 3 premi a Squadra.

Per ciascuna delle Challenge 2, 3 e 4, se le Squadre 1^, 2^ e 3^ classificate hanno ricevuto l'endorsement di un insegnante, faranno aggiudicare all'insegnante stesso un Buono regalo Amazon.it (o buono utilizzabile su una piattaforma equivalente) del valore di 150 €.

Indipendentemente dal numero di Squadre a cui l'insegnante avrà fornito l'endorsement e che si saranno classificate in 1^ o 2^ o 3^ posizione nelle Challenge previste, l'insegnante potrà aggiudicarsi comunque un solo premio.

CLASSIFICA GENERALE INTERMEDIA e GIURIA

Per ciascuna delle 7 Challenge previste, alle Squadre che si saranno classificate nelle prime 20 posizioni saranno aggiunti, a scalare, da n. 20 punti a n. 1 punto, in base alla posizione in classifica.

In caso di parimerito si procederà con un'estrazione manuale e casuale tra le Squadre.

Tutti i punti raccolti da ciascuna Squadra e sommati tra loro determineranno una **classifica generale intermedia**.

Le Squadre classificate nelle prime 20 posizioni della classifica generale passeranno di diritto alla selezione prevista dalla Giuria.

Le Squadre nelle successive cinque posizioni in classifica saranno considerate quali riserve. In caso di parimerito si procederà con un'estrazione manuale e casuale tra le Squadre.

Passeranno di diritto alla selezione prevista dalla Giuria anche le Squadre classificate nella 1^a posizione di ciascuna delle 7 classifiche mensili.

Le Squadre nelle successive due posizioni in classifica saranno considerate quali riserve. In caso di parimerito si procederà con un'estrazione manuale e casuale tra le Squadre.

La Giuria valuterà quindi un totale di 27 differenti Squadre.

Verbale - Entro il 20/11/2021, alla presenza di un notaio o di responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio, una Giuria, composta da incaricati della Società Promotrice, si riunirà (eventualmente anche in video conferenza) al fine di valutare, sulla base di criteri qualitativi, tutti i progetti e le prove sostenute da ciascuna delle 27 Squadre semifinaliste e determinare così una nuova classifica.

In base alla posizione in classifica stabilita dai giurati, le Squadre otterranno da un massimo di 54 punti ad un minimo di 2 punti aggiuntivi.

La somma di tutti i punti raccolti dalle singole Squadre permetterà di determinare la **classifica generale**: le Squadre nelle prime 7 posizioni della classifica così ottenuta potranno partecipare alla competizione "Final online challenge".

Ciascun Componente delle 7 Squadre si aggiudicherà un Buono Regalo Amazon (o un buono utilizzabile su una piattaforma equivalente) del valore di 1.000 €.

N.B. Il numero di premi effettivamente assegnati sarà variabile in base al numero dei Componenti delle Squadre da premiare. Nel caso in cui le Squadre fossero composte da un Componente, sarà assegnato un solo premio a Squadra; nel caso in cui la Squadra fosse composta da 2 o 3 Componenti saranno assegnati rispettivamente 2 o 3 premi a Squadra.

I premi della presente fase verranno consegnati in occasione dell'evento "Final online challenge"

Le Squadre nelle successive 14 posizioni in classifica saranno considerate quali riserve.

GIURIA FINALE - "Final online challenge"

All'interno dell'evento digitale Campus Party Digital Event, previsto entro il mese di marzo 2022, sarà organizzata la sfida "Final Online Challenge" (gara finalizzata a produrre idee e progetti sui temi dell'Economia Circolare) riservata alle 7 Squadre finaliste individuate con la classifica generale di cui alla precedente fase sopra descritta.

A causa delle vigenti misure restrittive COVID-19 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 in cui si svolgerà tale sfida e nell'apposita sezione sul Sito e/o via e-mail.

Ciascuna Challenge si svolgerà in una o più sessioni. Nel corso delle sessioni le Squadre finaliste si dedicheranno alla definizione e allo sviluppo della loro soluzione alla specifica Challenge proposta dal soggetto Promotore e alla creazione di un "pitch" (presentazione) da presentare alla Giuria tecnica, secondo le istruzioni e le regole che saranno indicate dal Promotore all'inizio di ciascuna sessione.

Sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia.

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

Verbale - alla chiusura delle attività ed **entro il 31/03/2022**, alla presenza di un notaio o di un responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio, la Giuria tecnica, composta da incaricati della Società Promotrice, valuterà i Progetti avendo riguardo, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, all'attinenza alla Challenge proposta, 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 CHALLENGE UGC".

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

I Componenti di ciascuna delle tre Squadre vincitrici si aggiudicheranno un Buono Regalo Amazon (o un buono utilizzabile su una piattaforma equivalente) del valore di 1.000 €.

N.B. Anche in questo caso, il numero di premi effettivamente assegnati sarà variabile in base al numero dei Componenti delle Squadre da premiare. Nel caso in cui le Squadre fossero composte da un Componente, sarà assegnato un solo premio a Squadra; nel caso in cui la Squadra fosse composta da 2 o 3 Componenti saranno assegnati rispettivamente 2 o 3 premi a Squadra.

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

PREMI IN PALIO

N.	PREMIO	VALORE UNITARIO IVA ESCLUSA	VALORE TOTALE MASSIMO	MODALITA DI ASSEGNAZIONE
Da 21 a 63	Buono Regalo Amazon	€ 150	€ 9.450	CHALLENGE MENSILE

Da 21 a 63	Buono Regalo Amazon	€ 100	€ 6.300	CHALLENGE MENSILE
Da 21 a 63	Buono Regalo Amazon	€ 75	€ 4.725	CHALLENGE MENSILE
Da 7 a 21	Buono Regalo Amazon.it e partecipazione alla "Final online challenge"	€ 1.000	€ 21.000	GIURIA
Da 1 a 9	Buono Regalo Amazon	€ 150	€ 1.350	ENDORSEMENT INSEGNANTE
Da 3 a 9	Buono Regalo Amazon	€ 1.000	€ 9.000	GIURIA "Final online challenge"

I premi sono sempre previsti per ciascun Componente della Squadra e i quindi i quantitativi sono variabili in base al numero di componenti delle Squadre.

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.

La classifica delle 7 Squadre semifinaliste che parteciperanno alla "Final online challenge" verrà pubblicata sul Sito entro marzo 2022.

Specifiche relative al premio consistente nel Buono Regalo Amazon

Ai vincitori sarà inviata una e-mail, all'indirizzo di posta elettronica indicato in fase di registrazione, contenente il link dal quale sarà possibile scaricare il Buono Regalo Amazon. Il link sarà attivo fino al 30/05/2022. "Per le condizioni di utilizzo del buono tenere conto di quanto riportato sul sito web del soggetto che lo rilascia. Nel caso di buono Amazon fare riferimento alle condizioni contenute al seguente link [Amazon.it/gc-legal](https://www.amazon.it/gc-legal).

MONTEPREMI

Il valore presunto del montepremi è di € 51.825,00 Iva inclusa.

COMUNICAZIONE E CONVALIDA DELLE VINCITE

Le Squadre vincitrici riceveranno un messaggio di posta elettronica, all'indirizzo e-mail forniti dal Responsabile della Squadra al momento dell'iscrizione, che le informerà in merito alle modalità di accettazione della vincita.

I vincitori dovranno entro 7 giorni inviare il modulo di accettazione del premio debitamente compilato (per partecipanti minorenni le citate liberatorie foto e video dovranno essere firmate dai rispettivi genitori).

Non sarà possibile accettare una sola parte del premio che deve pertanto intendersi come inscindibile delle sue componenti.

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

Si specifica che, qualora il promotore rilevasse che anche solo un Componente della Squadra risultasse non idoneo alla vincita la selezione di tutta la Squadra verrà annullata e si procederà a contattare la prima Squadra di riserva, appartenente alla stessa graduatoria, che risulterà nella posizione immediatamente successiva a quella della Squadra risultata non idonea.

Ai fini dell'assegnazione di tutti i premi previsti dal Concorso, si procederà con la suddetta modalità fino all'individuazione di una Squadra idonea.

Qualora un Componente della Squadra non potesse fruire del premio, gli altri Componenti della Squadra potranno comunque beneficiarne. Nulla sarà dovuto al Componente della Squadra che non potrà fruire del premio.

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 7 giorni dalla ricezione della comunicazione di vincita che avverrà via e-mail (come sopra descritto): le modalità per la risposta e per l'accettazione dei premi saranno indicate nella comunicazione di vincita.

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 relative all'utilizzo.

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 7 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 del 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 accezione 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 economia circolare 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 SpA, 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 <http://playenergy.enel.com> che ogni **utente** dovrà visionare ed accettare 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.

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

Informativa sul trattamento dei Dati Personali

Titolare del Trattamento

Enel S.p.A., con sede legale in viale Regina Margherita n. 137, 00198, Roma, Partita IVA: 15844561009, C.F. 00811720580 e le altre società del gruppo Enel (di seguito, "Enel" o il "Titolare") in qualità di Titolare del trattamento, tratterà i Suoi dati personali in conformità a quanto stabilito dalla normativa in materia di protezione dei dati personali applicabile e dalla presente informativa.

Responsabile della Protezione dei dati (RPD)

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

Finalità e modalità del trattamento

Per trattamento di Dati Personali è da intendersi qualsiasi operazione compiuta sui Dati Personali come la raccolta, la registrazione, l'organizzazione, la conservazione, l'estrazione, la consultazione, l'uso, la comunicazione mediante trasmissione, diffusione o la limitazione, la cancellazione o la distruzione. I Dati Personali verranno trattati manualmente e/o con il supporto di mezzi informatici o telematici. Il Titolare tratterà i dati personali (nome, cognome, indirizzo e-mail, foto e riprese video) per tutte le finalità connesse al concorso denominato Play Energy, ed in particolar modo per consentire la partecipazione al "Campus Party Digital Event" e alla sfida online challenge finale.

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

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

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

Destinatari dei Dati Personali

I tuoi Dati Personali potranno essere resi accessibili:

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

Luogo del trattamento e periodo di conservazione

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

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

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

Il trasferimento dei tuoi Dati Personali verso Paesi terzi al di fuori dell'Unione Europea, in mancanza di una decisione di adeguatezza o di altre misure adeguate come sopra descritte, saranno effettuati solo ove tu vi abbia esplicitamente acconsentito o nei casi previsti dal GDPR e saranno trattati nel tuo interesse. In questi casi, ti informiamo che, nonostante il Gruppo Enel adotti istruzioni operative comuni a tutti i Paesi in cui opera, il trasferimento dei tuoi Dati Personali potrebbe essere esposto a rischi connessi alle peculiarità delle legislazioni locali in materia di trattamento dei Dati Personali. I Dati Personali oggetto di trattamento per le finalità di cui sopra saranno conservati nel rispetto dei principi di proporzionalità e necessità, e comunque fino a che non siano state perseguite le finalità del trattamento. I tuoi Dati Personali saranno in ogni caso conservati fintanto che non procedi a revocare il tuo consenso e, comunque, saranno cancellati decorsi 2 anni dall'effettuazione dell'evento o dal completamento della campagna pubblicitaria.

Diritti degli interessati

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

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

Liberatoria Foto e Video

Il sottoscritto _____ nato/a il / / , a _____ , in provincia di _____

, residente a _____ , in provincia di _____

in qualità di genitore / titolare della potestà genitoriale del/della minore (nome e cognome del minore),

nato/a il // , a
in provincia di

, in provincia di
,

, residente a
,

AUTORIZZO E PRESTO IL CONSENSO

alla realizzazione di materiale fotografico e video nel corso della sfida finale “Final online Challenge” del concorso a premi Playenergy 2021, che si terrà in occasione dell’evento digitale “Campus Party Digital Event” per la pubblicazione e divulgazione da parte di Enel S.p.A. e le altre società del Gruppo Enel sui canali interni all’organizzazione aziendale (intranet, giornale, web tv, radio), nonché all’esterno dell’organizzazione, in occasione di convegni ed altri eventi similari, nonché per la pubblicazione di articoli su quotidiani e riviste, anche attraverso la creazione di pagine web su vari social networks, al fine di documentare i risultati della “Final Online Challenge” e in generale per pubblicizzare il concorso a premi Play energy 2021.

Autorizzo eventuali modifiche tecniche delle immagini fornite, secondo le esigenze di pubblicazione, confermando fin d’ora il mio pieno consenso alla pubblicazione.

Tale autorizzazione è rilasciata esclusivamente per le finalità sopraindicate.

In fede:

(luogo e data)

(firma)