

REGOLAMENTO DEL CONCORSO "APPunta e Vinci"

Il Concorso a premi " **Appunta e Vinci**" (di seguito, "**Concorso**") è un'iniziativa organizzata e promossa dal Consorzio Puntadiferro con sede a Forlì – P.le Cooperazione 4 – P.I. 03943550404 (di seguito, "**Centro Commerciale**" o "**Centro**" o "**Promotore**" o "**Soggetto Promotore**"), rivolta ai clienti registrati (di seguito, "**Partecipanti**") del Centro Commerciale. La registrazione e partecipazione al concorso sarà possibile esclusivamente tramite l'apposita Applicazione segnalata dal Centro stesso (di seguito, "**App**").

Lo scopo del Regolamento è quello di descrivere ai Partecipanti il funzionamento del Concorso e le condizioni di partecipazione allo stesso. Il Regolamento completo sarà disponibile per la consultazione da parte dei Partecipanti su <https://www.ccpuntadiferro.it/>. Inoltre, per poter partecipare al Concorso, sarà necessario anche confermare la presa visione dell'Informativa Privacy, attraverso spunta dell'apposita check-box.

Il Concorso è stato organizzato e verrà svolto in conformità alle disposizioni del DPR 430/2001, normativa nazionale applicabile in tema di manifestazioni a premi, nel rispetto del Regolamento Europeo 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio sulla protezione dei dati personali e, infine, secondo le norme indicate di seguito nel testo.

Articolo 1 – Soggetto Promotore

Il Concorso è promosso dal Consorzio Puntadiferro con sede a Forlì – P.le Cooperazione 4 – P.I. 03943550404

Articolo 2 – Soggetto delegato

Per il Concorso è stata nominata l'Agenzia Network Pro srl - P.I. 01461800383 - Sede Legale C.so Milano 26/a – 20900 Monza – Sede operativa P.le San Giorgio 12/a - 44124 Ferrara - P.I. 01461800383, nella persona del suo legale rappresentante Rossetti Mauro, a rappresentare il Promotore per i seguenti adempimenti: predisposizione e presentazione al Ministero delle Imprese e del Made in Italy dei documenti di apertura e chiusura, domiciliazione e conservazione della documentazione della manifestazione a premi per la sola durata della stessa, coordinamento e convocazione del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica per la chiusura della manifestazione, firma del regolamento e dei verbali redatti.

Articolo 3 – Destinatari

Il Concorso denominato "**APPunta e Vinci**" è destinato a tutti i clienti del Centro Commerciale residenti o domiciliati sul territorio italiano e Repubblica di San Marino che abbiano completato la procedura di iscrizione fornita dall'App e che abbiano acquisito dei punti, come meglio definiti nel successivo Articolo 7.1.

Non possono partecipare al Concorso le persone giuridiche (società, enti, ecc.) e le persone fisiche di età inferiore agli anni 18. Il Soggetto Promotore potrà richiedere in qualsiasi momento al Partecipante la prova, pena la sospensione dell'accesso del Partecipante al Concorso.

Articolo 4 – Durata

Il Concorso "**APPunta e Vinci**" si svolgerà **dal 15/10/2025 al 30/12/2025**.

Periodi singole attività:

- Halloween Party: dal 15/10 al 26/10/2025
- Magic ball: 26/10/2025 e 2-9/11/2025

- *The Best Talent*: dal 4/11/2025 al 30/01/2026
- Stelle di Natale: dal 24/11/2025 al 14/12/2025

Articolo 5 – Ambito territoriale

Il Concorso avrà validità solo entro i confini del territorio italiano e di San Marino. Il server predisposto per l'archiviazione dei dati dei Partecipanti è allocato in Germania e connesso, attraverso sistemi di *mirroring*, con un ulteriore server presente sul territorio italiano; il server utilizzato per l'assegnazione dei premi è posto su territorio italiano.

Articolo 6 – Pubblicità

Il Concorso sarà pubblicizzato attraverso tutti i canali ritenuti idonei dal Centro Commerciale, in particolare:

- media locali web e cartacei;
- sito web del Centro Commerciale;
- locandine e apposita comunicazione digitale (ledwall e digitotem) all'interno della Galleria del Centro Commerciale;
- social Network.
- Retailers del Centro Commerciale (vedi Articolo 9);
- Il presente Regolamento sarà sempre disponibile per i Partecipanti al Concorso e si potrà raggiungere attraverso appositi link presenti sull'App.

Articolo 7 – Modalità di svolgimento del Concorso a premi

Per partecipare al Concorso è necessario

- scaricare l'App denominata "**Puntadiferro – APPunta**" (il download avviene esclusivamente da Apple AppStore o Google Play Store). Qualsiasi altro metodo di adesione al Concorso è escluso (adesione cartacea, email, telefono, ecc.)
- Iscrivendosi inserendo i seguenti dati:
Nome*
Cognome*
Indirizzo mail *
Data di Nascita*
Cellulare*
Genere
Cap
Geolocalizzazione nel centro commerciale
Letta e compresa l'informativa sulla Privacy Policy*.
Consenso Trattamento dati Finalità Marketing
Consenso Trattamento dati Finalità Profilazione
*dati obbligatori
- Seguire le indicazioni per ogni specifico periodo.

7.1 – Come si ottengono i punti

Gli utenti potranno ottenere i punti, una volta scaricata l'app, cliccando su "ottieni punti" per verificare tutte le azioni possibili:

- a) il **download dell'app e la relativa iscrizione** che daranno diritto all'acquisizione di **5 punti**; per iscriversi l'utente dovrà immettere i propri dati attraverso il form dell'app (nome, cognome, indirizzo e-mail, numero di telefono).

- b) **Conversione degli scontrini:** il valore degli **scontrini d'acquisto**, emessi durante il periodo del concorso e presso le attività del Centro Commerciale, potrà essere convertito in punti (**1 punto ogni euro di spesa**). Si potranno convertire un massimo di 100 punti per scontrino; quindi, uno scontrino del valore di 120 euro darà diritto all'accumulo di 100 punti e non di 120. Per ottenere questa tipologia di punti gli utenti dovranno scannerizzare la prova di acquisto (ossia lo scontrino) nell'apposita sezione presente nell'App. Qualora le informazioni presenti sulla prova d'acquisto non siano state rilevate dall'App, un operatore provvederà manualmente ad inserire i dati richiesti. Lo stesso operatore provvederà, inoltre, a verificare la correttezza degli scontrini ed assegnare o meno i rispettivi punti. Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di effettuare qualsiasi verifica utile all'identità dei partecipanti, in particolare per verificare la veridicità delle informazioni fornite al momento dell'iscrizione. Tutti gli scontrini corrispondenti agli acquisti effettuati nei negozi del Centro Commerciale possono essere utilizzati per partecipare, ad esclusione dei seguenti negozi e servizi:
- DentalPro
 - Prove di acquisto relative all'acquisto di Gift Card del Centro
 - Scontrini relativi a prodotti Farmaceutici, dei Monopoli di Stato, valori bollati, ricariche telefoniche, giornali e riviste, alimenti per lattanti da 0 a 6 mesi.
 - Qualora, a seguito di verifiche, le informazioni inserite manualmente dai Partecipanti non corrispondano a quelle presenti sulla prova d'acquisto scannerizzata, il Soggetto Promotore si riserva il diritto di cancellare i punti.
 - Importo minimo per scontrino 1€= 1 punto

Inoltre, si specifica che esistono i seguenti limiti

- Max 3 scontrini al giorno di qualsiasi importo e punto vendita
 - Max 1 scontrino per negozio al giorno
- c) **La presenza dell'utente al centro** darà diritto all'accumulo di **punti**. Attraverso una **tecnologia di localizzazione (beacon)** sarà possibile intercettare gli utenti, che avranno acconsentito al tracciamento e avranno il bluetooth attivo, nel momento esatto in cui si trovano nelle vicinanze del Centro Commerciale.
- Basterà:
- a. **Cliccare su ottieni punti**
 - b. **Cliccare su:**
 - **Frequenza giornaliera dal lunedì al venerdì 10 punti**
 - **Frequenza sabato e domenica 20 punti**
 - **Frequenza area food court 10 punti extra**
 - **Frequenza durante gli eventi 10 punti extra (con qr code dedicato)**
- d) Inserire tra i **preferiti almeno 15 punti vendita** del Centro Commerciale darà diritto all'acquisizione di **10 punti**

7.2 - Accesso al Concorso

Il Concorso è accessibile gratuitamente da qualsiasi Partecipante che disponga di un accesso a Internet. Tutti i costi sostenuti dal Partecipante per accedere al servizio (hardware, software, connessione Internet, ecc.) sono a suo carico.

Ogni Partecipante si impegna a:

- creare e utilizzare un solo account inserendo il proprio indirizzo e-mail, che sarà utilizzato come codice identificativo del singolo Partecipante, e una password sicura. Se le informazioni obbligatorie non saranno compilate, la registrazione non sarà possibile;
- comunicare solo informazioni complete, esatte e aggiornate. Qualsiasi registrazione con informazioni palesemente errate potrà essere cancellata. Tutte le informazioni e i dati trasmessi dal Partecipante sono sotto la sua sola responsabilità, quest'ultimo si impegna a garantire e a risarcire il Titolare del Trattamento dei dati personali (IGD SIIQ SPA) contro tutti i danni diretti e indiretti che potrebbero derivarne;
- mantenere le sue credenziali di accesso strettamente riservate. Qualsiasi connessione tramite l'identificativo e la password di un Partecipante sarà considerata come effettuata dal Partecipante. In caso di utilizzo fraudolento, perdita, distruzione o furto dell'identificativo e della password, il Partecipante dovrà modificarli al più presto sull'App. Il Titolare del trattamento dei dati non potrà essere ritenuto responsabile delle conseguenze di tale utilizzo fraudolento, perdita, distruzione o furto. Il Partecipante è il solo responsabile della sicurezza e della riservatezza delle sue credenziali;
- rispettare le condizioni di partecipazione specifiche per ogni offerta o operazione proposta dal Concorso.

Ogni Partecipante può modificare in qualsiasi momento le informazioni che lo riguardano attraverso la pagina "Impostazione *del profilo*" o cancellare la sua iscrizione. In caso di cancellazione dell'iscrizione, il Partecipante non avrà più accesso alle offerte, ai servizi e ai vantaggi proposti attraverso il Concorso.

Se la pagina "Impostazione *del profilo*" non è accessibile, il Partecipante può accedere alla sezione dell'app "*problemi con l'app*" e inviare una segnalazione al supporto tecnico chiedendo la modifica delle sue informazioni.

Il Centro Commerciale può decidere di sospendere o escludere un Partecipante in caso di violazione del presente Regolamento o in caso di tentativo di frode o di qualsiasi atto contrario a una disposizione legale o di violazione dei diritti di terzi.

L'iscrizione conferisce al cliente lo status di Partecipante del Concorso e gli dà accesso ai servizi, alle offerte e ai vantaggi precedentemente indicati.

Il Promotore si riserva il diritto di modificare, sospendere, limitare o interrompere l'accesso a tutto o parte dell'App, e questo senza preavviso ed in qualsiasi momento, in particolare in caso di manutenzione o aggiornamento dell'App. Nel caso in cui sia necessario chiudere anticipatamente, rispetto ai termini previsti nel seguente punto, il Concorso, i Partecipanti saranno informati in anticipo via e-mail, e le offerte in corso rimarranno valide per la loro durata prevista.

Art. 7.3 – Dettaglio attività

Le modalità di svolgimento del concorso denominato "APPunta e Vinci" cambieranno a seconda del periodo di riferimento.

Art 7.3.1 Halloween Party dal 15/10/2025 al 26/10/2025

Nel periodo dal 15/10/2025 al 26/10/2025, **accedendo all'App Puntadiferro**, l'utente potrà giocare al Concorso con modalità Instant Win.

Per giocare l'utente dovrà accedere all'app del centro e selezionare il banner di gioco che lo porterà alla schermata dedicata; in quella suddetta schermata si avrà una breve descrizione del gioco e dei premi in palio. Per attivare la giocata l'utente dovrà cliccare sul pulsante "inizia il gioco", comparirà poi una schermata con delle immagini che potranno essere "grattate"

manualmente attraverso lo sfregamento del dito, quest'azione rivelerà lo stato della giocata e quindi l'eventuale vincita.

- se la giocata **e'** vincente all'utente comparirà una slide con la scritta "**hai vinto xxxx**" che specificherà il premio vinto.
- se la giocata **NON** è vincente, comparirà una slide con la scritta "**ritenta!**"

*Accedendo alla sezione "*i miei premi*" e cliccando sul campo del premio vinto, i vincitori troveranno le istruzioni su come ritirare il premio.

Si specifica che:

- Ogni utente potrà giocare una sola volta al giorno. In caso l'utente abbia superato il numero massimo di tentativi giornalieri consentiti (non più di 1), la pagina di gioco non presenterà la schermata da grattare ma bensì una slide con un breve testo che indicherà la situazione ed inviterà a rigiocare il giorno successivo.
- Il sistema di gioco per l'attribuzione dei premi è randomico*.

Premi in palio:

- Sono complessivamente messi in palio **n. 30 biglietti di ingresso Halloween**
- Ogni vincita darà diritto a **n. 2 biglietti**
- Il sistema di gioco è stato programmato per assegnare un totale di **n. 15 premi Instant Win** (corrispondenti a 2 biglietti per vincita) durante il periodo di durata del concorso.
- Ogni giocata vale **1 punto** (1 giocata= 1 punto che viene scalato dal montepremi).

*Modalità di attribuzione randomica dei premi:

- Il software che gestisce l'inserimento effettua dei controlli al fine di garantire l'applicazione del regolamento del concorso;
- Per la gestione del gioco abbinato al concorso è stato predisposto un software che gestisce le vincite previste garantendo la casualità delle vincite stesse;
- Il programma per il sorteggio casuale dei vincitori è stato progettato sulla base dell'utilizzo di un algoritmo standard che selezionerà in modo random i vincitori tra le giocate durante la giornata, pur rispettando il totale dei premi previsti dal piano tecnico.
- Non vi è possibilità di interventi esterni per modificare il software di estrazione e i dati presenti sul database;
- Eventuali anomalie, inesattezze, tentativi di frode o dati inseriti in modo falso e scorretto renderanno nulla la vincita ed il premio non sarà erogato e quindi in riemesso circolazione dal sistema.

Specifica del premio:

L'Halloween Festival più grande d'Europa si prepara a scrivere una nuova pagina della sua storia! Per il suo 15° anniversario, **Monsterland** approda nella leggendaria cornice dell'**Autodromo Internazionale Enzo e Dino Ferrari di Imola!**

12 Stages, 12 aree musicali, Horror Luna Park, Escape Room, Tanti Spettacoli tra cui Motocross Freestyle e tanto altro!

Con i 2 biglietti vinti per utente, potranno accedere 2 persone, a tutto il festival e a tutti gli stage tra cui:

HORROR WAREHOUSE STAGE:

LAZZA - ANNA - KID YUGI - EMIS KILLA - VIDALOCA
SPECIAL CLOSING SET GABRY PONTE

THE WITCH FOREST STAGE:

ANDRE OLIVA B2B NIC FANCIULLI - MARCO CAROLA - PACO OSUNA & MORE TBA

GALACTICA STAGE:

INDIRA PAGANOTTO, LUCA AGNELLI, PAOLO FERRARA, ALEX NERI & MORE TBA

E tante altre aree con le più grandi organizzazioni di eventi italiane ed estere.

Modalità di comunicazione, accettazione consegna della vincita di Premi e ritiro

Ogni vincitore sarà avvisato dell'eventuale vincita tramite un banner sull'app e sarà contattato via mail per fornire i dati necessari all'emissione dei biglietti nominali. Il premio sarà inviato via mail entro il 30/10/25, previo rinvio della liberatoria di accettazione premi compilata e firmata.

In caso di mancata accettazione entro il 27/10/25, il premio sarà da considerarsi come "non richiesto" e quindi devoluto alla ONLUS di riferimento.

Art 7.3.2 Magic ball dal 15/10/2025 al 9/11/2025

Per partecipare al Concorso, i clienti dovranno **accumulare punti tramite App** nel periodo compreso tra il **15/10/2025 e il 9/11/2025**. I punti così raccolti consentiranno l'iscrizione alle giornate evento del concorso.

Date di svolgimento dell'evento

Le giornate dedicate al gioco con la **Magic Ball** si terranno nei giorni:

- **26 ottobre 2025**
- **2 novembre 2025**
- **9 novembre 2025**

In ciascuna data l'evento si svolgerà nella fascia oraria **15:00 – 19:00**.

Modalità di partecipazione

A partire dalle **ore 14:30 fino alle 19:00**, nei giorni **26 ottobre, 2 e 9 novembre 2025**, tutti i clienti registrati sull'applicazione e in possesso di almeno **10 punti** potranno recarsi presso l'area dedicata per iscriversi al concorso. Si specifica che è possibile iscriversi in qualunque momento durante l'orario previsto.

Al momento dell'iscrizione

- Verranno scalati 10 punti dal saldo dell'utente – cliccando sul modulo di riscatto generato ad hoc sull'App.
- Verrà consegnata ad ogni utente un tagliando (**denominata "Matrice B"**) riportante lo stesso codice identificativo di un secondo tagliando ("**Matrice A**"), che sarà inserito in un'urna da un'hostess.

Alle ore 15.00 avranno inizio le estrazioni.

Le estrazioni si svolgeranno secondo le seguenti modalità:

- Sarà dichiarato vincente il cliente in possesso della **Matrice B** con lo stesso codice identificativo della **Matrice A** estratta dall'urna.
- Saranno effettuate tra tutti gli utenti iscritti fino a quel momento.

- Avverranno ogni 6 minuti, per un massimo di **40 estrazioni al giorno**; in ciascuna giornata potranno partecipare quindi al massimo 40 clienti.
- L'estrazione avverrà manualmente e per garantire la massima casualità saranno invitate ad estrarre terze persone fra i presenti che verranno preventivamente bendate (ad esempio un bambino o una bambina).

Creazione delle buste

- Per ciascuna giornata verranno predisposte **40 buste numerate da 1 a 40**, ognuna contenente **100 bigliettini**; Tali bigliettini riportano l'indicazione dei premi in palio oppure la dicitura "non hai vinto".
- Alcune buste conterranno bigliettini vincenti (gift card da importi di 5€, 10€, 20€, 50€ e 100€), altri bigliettini non vincenti.
- Le buste con i bigliettini saranno preparate anticipatamente rispetto alle sessioni di gioco e verificate dal funzionario,
- L'abbinamento delle buste ai numeri avverrà in presenza di un funzionario della Camera di Commercio, prima dell'inizio di ciascuna giornata.
- In totale saranno quindi creati 3 set di 40 buste, uno per ogni giornata, con la distribuzione dei premi documentata in apposite tabelle (di sotto riportate).

Svolgimento del gioco

1. L'utente selezionato tramite estrazione si aggiudica la possibilità di scegliere una delle 40 buste, contenenti ciascuna 100 bigliettini.
2. Il contenuto della busta (100 bigliettini) viene versato da un'hostess all'interno della Magic Ball (diametro di circa 2 metri)
3. All'interno della sfera viene attivato un meccanismo che genera un flusso d'aria continuo, tale da far svolazzare i bigliettini versati dall'hostess, creando così la condizione di casualità nella raccolta.
4. L'utente, munito di occhiali protettivi (per proteggere gli occhi dai bigliettini svolazzanti), entra nella Magic Ball.
5. Una volta all'interno, l'utente ha 30 secondi di tempo, gestiti da un timer, per raccogliere il maggior numero possibile di bigliettini.
6. Quando l'utente dichiara di essere pronto, l'hostess attiva il contasecondi: il partecipante ha 30 secondi per raccogliere il maggior numero di bigliettini con le sole mani, senza potersi adagiare a terra.
7. La posizione di gioco del concorrente dovrà rimanere eretta per tutta la durata della permanenza nella Magic Ball. Dopo 30 secondi il giocatore dovrà uscire con i bigliettini pescati in mano. Il giocatore non potrà in alcun modo chinarsi per raccogliercene altri: in caso di violazione di questo divieto il partecipante sarà escluso dal gioco. Verrà quindi estratta una riserva che subentrerà al posto del concorrente escluso. Il partecipante escluso dovrà lasciare a terra tutti i bigliettini eventualmente impugnati e il gioco ripartirà con il nuovo concorrente.
8. Al termine del tempo, il cliente esce dalla sfera con i bigliettini raccolti (bigliettini raccolti determineranno la vincita).
9. Alla presenza di un funzionario della Camera di Commercio si conteggiano i bigliettini vincenti pescati e si verifica l'eventuale effettiva vincita.
10. In caso di vincita, dopo la verifica della Camera di Commercio, il vincitore dovrà mostrare il proprio documento di identità e successivamente compilare e firmare la liberatoria di ritiro

premio, indicando i propri dati personali per la consegna del premio. Il premio sarà quindi consegnato direttamente dall'hostess al vincitore.

11. Al termine L'hostess recupera i bigliettini rimasti all'interno della sfera. Se rimangono premi non assegnati al termine di ogni sessione, questi verranno estratti tra gli utenti accreditati e presenti.

Assegnazione dei premi non pescati

Le modalità di assegnazione dei premi rimasti saranno le seguenti:

- Si utilizzerà l'urna manuale, ove saranno allocate le Matrici A.
- L'assegnazione avverrà partendo dal premio di valore più basso fino a quello di valore più alto.
- Un'hostess oppure un bambino bendato sarà invitato ad estrarre una matrice dall'urna.
- L'utente estratto verrà chiamato e potrà aggiudicarsi il premio solo se presente al momento dell'estrazione.
- Se entro 10 secondi l'utente estratto non si presenterà, il funzionario procederà con ulteriori estrazioni fino a quando un partecipante presente non sarà pronto a ricevere il premio.
- Assegnato il primo premio, si procederà con i successivi (in ordine di valore, dal più piccolo al più grande) fino all'esaurimento dei premi disponibili.

Si specifica che:

- I clienti estratti devono essere presenti al momento della chiamata; in caso di assenza, si procede con un'ulteriore estrazione.
- Se un utente viene estratto per l'assegnazione di un premio non assegnato, non avrà più diritto a partecipare per accedere alla Magic Ball.
- Ciascun partecipante può entrare nella Magic Ball una sola volta. Ogni utente, infatti, potrà effettuare una sola iscrizione per ciascuna giornata.
- In caso uno o più partecipanti si trovino nelle condizioni di handicap, motivo per cui sussista l'impossibilità ad entrare all'interno della "Magic ball", questi potranno delegare un'altra persona al loro posto oppure scegliere di aggiudicarsi un premio attraverso la pesca di 3 biglietti direttamente dalla busta.
- Ogni sessione di gioco sarà presidiata da un responsabile "garante della fede pubblica" (funzionario della Camera di Commercio o Notaio).

Montepremi

- Per ciascuna giornata è previsto un montepremi di **1.000€**, per un totale complessivo di **3.000€** nelle tre date.
- I premi saranno suddivisi in gift card di vari tagli (**5€, 10€, 20€, 50€, 100€**) secondo le tabelle di seguito riportate.

Suddivisione buste giorno 26/10/2025

Busta	100,00 €	50,00 €	20,00 €	10,00 €	5,00 €	Totale Premi€	Bigliettini Vincenti	Bigliettini Non Vincenti
1	0	0	0	4	0	40	4	96
2	0	0	0	3	0	30	3	97
3	0	0	1	0	0	20	1	99
4	0	0	0	0	0	0	0	100
5	0	0	1	1	0	30	2	98
6	0	0	0	0	0	0	0	100
7	0	0	0	2	1	25	3	97
8	0	0	0	1	0	10	1	99
9	0	0	0	3	0	30	3	97
10	0	0	0	0	0	0	0	100
11	0	0	1	2	1	45	4	96
12	0	0	1	0	0	20	1	99
13	0	0	0	0	0	0	0	100
14	0	0	0	3	0	30	3	97
15	0	0	0	1	0	10	1	99
16	0	0	0	2	0	20	2	98
17	0	0	0	3	0	30	3	97
18	0	0	1	0	1	25	2	98
19	0	0	0	1	0	10	1	99
20	0	0	0	1	0	10	1	99
21	0	0	0	3	0	30	3	97
22	0	0	1	3	0	50	4	96
23	0	0	0	2	0	20	2	98
24	0	0	0	2	0	20	2	98
25	0	0	0	1	0	10	1	99
26	0	0	1	2	0	40	3	97
27	0	0	0	1	0	10	1	99
28	1	0	0	0	0	100	1	99
29	0	0	0	0	0	0	0	100
30	0	0	0	3	0	30	3	97
31	0	0	0	2	0	20	2	98
32	0	0	0	0	0	0	0	100
33	0	0	0	6	0	60	6	94
34	0	0	0	0	1	5	1	99
35	0	0	0	2	0	20	2	98
36	0	0	0	2	0	20	2	98
37	0	0	0	3	0	30	3	97
38	0	0	0	3	0	30	3	97
39	1	0	0	0	0	100	1	99
40	0	0	0	2	0	20	2	98

TOTALE	2	0	7	64	4	1000	77	3923
---------------	---	---	---	----	---	------	----	------

Suddivisione buste giorno 2/11/2025

Busta	100,00 €	50,00 €	20,00 €	10,00 €	5,00 €	Totale Premi €	Bigliettini Vincenti	Bigliettini Non Vincenti
1	0	0	0	0	0	0	0	100
2	0	0	1	4	0	60	5	95
3	0	0	0	0	1	5	1	99
4	0	0	0	0	0	0	0	100
5	0	0	0	0	2	10	2	98
6	0	0	0	5	1	55	6	94
7	0	0	0	1	1	15	2	98
8	0	0	0	3	0	30	3	97
9	1	0	0	0	0	100	1	99
10	0	0	1	0	0	20	1	99
11	0	0	0	1	0	10	1	99
12	0	0	0	1	1	15	2	98
13	0	0	0	0	0	0	0	100
14	0	0	0	2	0	20	2	98
15	0	0	0	2	0	20	2	98
16	0	0	0	2	0	20	2	98
17	0	0	0	4	0	40	4	96
18	0	0	0	2	0	20	2	98
19	0	0	1	3	0	50	4	96
20	0	0	0	0	0	0	0	100
21	0	0	0	0	0	0	0	100
22	0	0	0	1	0	10	1	99
23	0	0	0	1	0	10	1	99
24	0	0	1	2	0	40	3	97
25	0	0	0	2	0	20	2	98
26	0	0	1	1	0	30	2	98
27	0	0	0	0	0	0	0	100
28	0	0	0	0	1	5	1	99
29	0	0	0	2	1	25	3	97
30	0	0	1	2	0	40	3	97
31	0	0	1	0	0	20	1	99
32	0	0	0	2	0	20	2	98
33	0	0	0	0	0	0	0	100
34	0	0	0	5	0	50	5	95
35	0	0	0	2	0	20	2	98
36	0	0	0	3	0	30	3	97
37	0	0	1	3	0	50	4	96

38	0	0	0	2	0	20	2	98
39	0	0	0	2	0	20	2	98
40	1	0	0	0	0	100	1	99
TOTALE	2	0	8	60	8	1000	78	3922

Suddivisione buste giorno 9/11/2025

Busta	100,00 €	50,00 €	20,00 €	10,00 €	5,00 €	Totale Premi €	Bigliettini Vincenti	Bigliettini Non Vincenti
1	0	0	0	0	1	5	1	99
2	0	0	1	0	0	20	1	99
3	0	0	1	0	1	25	2	98
4	1	0	0	0	0	100	1	99
5	0	0	2	0	0	40	2	98
6	0	0	1	1	1	35	3	97
7	0	0	1	0	0	20	1	99
8	0	0	0	1	0	10	1	99
9	0	0	0	0	0	0	0	100
10	0	0	0	0	0	0	0	100
11	0	0	2	0	0	40	2	98
12	0	0	0	0	1	5	1	99
13	0	0	1	0	0	20	1	99
14	0	0	3	2	0	80	5	95
15	0	1	0	0	0	50	1	99
16	0	0	2	0	2	50	4	96
17	0	0	0	0	1	5	1	99
18	0	0	3	0	1	65	4	96
19	0	0	0	0	0	0	0	100
20	0	0	0	0	0	0	0	100
21	0	0	1	1	1	35	3	97
22	0	0	1	1	2	40	4	96
23	0	0	0	0	0	0	0	100
24	0	0	0	0	1	5	1	99
25	0	0	1	2	2	50	5	95
26	0	0	0	0	0	0	0	100
27	0	0	1	0	0	20	1	99
28	0	0	0	0	1	5	1	99
29	0	0	0	0	0	0	0	100
30	0	0	1	1	1	35	3	97
31	0	0	0	0	0	0	0	100
32	0	0	0	0	0	0	0	100
33	0	0	0	0	0	0	0	100
34	0	0	1	0	0	20	1	99
35	0	0	1	0	0	20	1	99

36	1	0	0	0	0	100	1	99
37	0	0	0	0	0	0	0	100
38	0	0	2	0	0	40	2	98
39	0	0	1	0	0	20	1	99
40	0	0	2	0	0	40	2	98
TOTALE	2	1	29	9	16	1000	57	3943

Art 7.3.4 “The Best Talent” dal 4/11/2025 al 30/01/2026

A novembre il Centro Commerciale ospiterà un Talent Show canoro denominato **“The Best Talent”**: un’iniziativa che prevede più giornate di audizioni dal vivo davanti a una giuria tecnica. Dal **4 novembre al 30 dicembre 2025** i clienti del Centro Commerciale che si saranno registrati all’app, potranno partecipare al concorso votando, tramite l’App Puntadiferro, gli artisti che non hanno superato le selezioni della giuria durante le giornate di audizione del Talent Show Canoro.

Attraverso il voto, i clienti contribuiranno a dare una seconda possibilità agli artisti esclusi, sostenendo il loro ripescaggio, e allo stesso tempo parteciperanno **all’**estrazione finale di una gift card del valore di € 500.

Le audizioni dal vivo si terranno nelle seguenti date:

- **2 novembre 2025**
- **16 novembre 2025**
- **30 novembre 2025**
- **14 dicembre 2025**

Calendario votazioni

Le votazioni saranno aperte dal **martedì al lunedì successivo** alla gara, secondo il seguente calendario:

- **1ª votazione:** dal 4 al 17 novembre 2025
- **2ª votazione:** dal 18 novembre all’1 dicembre 2025
- **3ª votazione:** dal 2 al 15 dicembre 2025
- **4ª votazione:** dal 16 al 30 dicembre 2025 (un giorno in più in quanto il 25/12/25 il CC rimarrà chiuso)

Come votare

Per esprimere il proprio voto, il cliente dovrà:

1. Scaricare e accedere all’App Puntadiferro.
2. Recarsi presso il Centro Commerciale durante il periodo di votazione.
3. Nell’App, cliccare su “Ottieni punti” e selezionare il nome/numero dell’artista che si desidera sostenere (saranno visibili nome e numero degli artisti).
4. Recarsi nell’area food, dove sarà allestito un totem dedicato con il QR Code di voto per singolo utente.
5. Inquadrare con il proprio smartphone il QR Code di gioco dell’artista da votare. Il Qr Code sarà riportato sotto al nome e numero di ogni artista, questa azione è fondamentale per registrare il voto.

Effetti della votazione

Ogni voto comporterà:

- L'attribuzione di 1 punto di preferenza all'artista scelto.
- L'attribuzione di **5 punti app** come riconoscimento della partecipazione.
- L'inserimento automatico del votante nel database del concorso, valido per l'estrazione finale.
- La possibilità di partecipare all'estrazione di una gift card del valore di € 500, che si terrà entro il **30/01/2026**, alla presenza di un Funzionario a tutela della Fede Pubblica o Notaio e del soggetto delegato.

Modalità di svolgimento dall'estrazione

- Entro il 30/01/2026, verrà effettuata l'estrazione in presenza di un Funzionario a tutela della Fede Pubblica o Notaio attraverso l'utilizzo di un apposito software certificato ai sensi dell'articolo 9 del DPR 430/2001.
- Durante l'estrazione verrà estratto un nominativo vincitore e n. 20 nominativi di riserva da utilizzarsi, in ordine di estrazione, qualora il vincitore principale si renda irreperibile o qualora la vincita decada per qualsiasi motivo.

Modalità di comunicazione della vincita premi e consegna

Il vincitore del concorso sarà contattato il giorno successivo all'estrazione casuale tramite e-mail e telefono.

Avrà a disposizione **48 ore** per confermare l'accettazione del premio e sottoscrivere la relativa liberatoria.

In assenza di riscontro entro **48 ore**, si procederà a contattare la **prima riserva** e, se necessario, la **seconda**, fino all'individuazione definitiva del vincitore. Il vincitore, per ritirare il premio dovrà recarsi, entro 30 giorni dalla conferma della vincita, presso la Direzione del Centro Commerciale e firmare la liberatoria di consegna del premio presentando un documento di identità.

In alternativa, in caso il vincitore non potesse recarsi presso il Centro Commerciale, a causa di impedimenti di qualsiasi natura, il premio sarà spedito al suo domicilio; in tal caso le spese saranno a carico del Soggetto Promotore. In questo caso, per ricevere i premi, il vincitore, entro 30 giorni dalla data di comunicazione di vincita effettuata da parte del Soggetto Promotore attraverso il mezzo utilizzato per la partecipazione, dovrà dare conferma e fornire i dati richiesti (foto carta di identità, dati del domicilio ecc.).

Art 7.3.3 Stella di Natale dal 24/11/2025 al 14/12/2025

Dal 24/11/2025 al 14/12/2025 tutti gli utenti registrati all'App **Puntadiferro** potranno accumulare punti votando i disegni delle **stelle di Natale** realizzate dalle scuole partecipanti all'iniziativa, preventivamente coinvolte dal promotore. La votazione del disegno comporta, oltre all'attribuzione dei punti, anche l'inserimento automatico dei dati del votante in un database dedicato. Tale database verrà utilizzato per l'estrazione finale di un unico vincitore, che si aggiudicherà una gift card del valore di € 500. L'estrazione si svolgerà alla presenza di un funzionario della Camera di Commercio e del soggetto delegato.

Come votare

Per esprimere il proprio voto e, il cliente dovrà seguire i seguenti passaggi:

- a. Scaricare e accedere all'App Puntadiferro.
- b. Recarsi presso il Centro Commerciale nelle date di validità del concorso.
- c. Visitare la zona della galleria dove saranno esposte le "stelle di Natale" realizzate dalle classi scolastiche coinvolte.
- d. Ogni disegno sarà identificato da un **QR Code** univoco, posizionato sotto l'opera.
- e. Accedere all'apposita sezione dell'App e cliccare su "**Ottieni punti**".
- f. Cliccare su "**VOTA**" e inquadrare con il proprio dispositivo il QR Code del disegno scelto.

- La votazione avrà i seguenti effetti:
 1. Verrà attribuito **1 punto di preferenza** all'autore del disegno votato.
 2. L'utente riceverà **5 punti app** come riconoscimento della partecipazione.
 3. L'utente verrà registrato nel database del concorso e parteciperà automaticamente all'**estrazione finale** di una gift card (del valore di € 500) che si svolgerà alla presenza di un Funzionario a tutela della Fede Pubblica o Notaio e del soggetto delegato.

Si specifica che:

- È consentita una sola votazione per disegno da parte di ciascun utente.
- Non è possibile votare più volte lo stesso disegno con lo stesso account.

Modalità di svolgimento dall'estrazione

Entro il 16/12/2025, verrà effettuata l'estrazione in presenza di un Funzionario a tutela della Fede Pubblica o Notaio attraverso l'utilizzo di un apposito software certificato ai sensi dell'articolo 9 del DPR 430/2001.

Durante l'estrazione verrà estratto un nominativo vincitore e n. 20 nominativi di riserva da utilizzarsi, in ordine di estrazione, qualora il vincitore principale si renda irreperibile o qualora la vincita decada per qualsiasi motivo.

- **Premi alle scuole:** le prime 5 scuole classificate, in base al numero di voti ricevuti, si aggiudicheranno i seguenti premi:
 - 1° classificato: Gift Card da **500€**
 - 2° classificato: Gift Card da **400€**
 - 3° classificato: Gift Card da **300€**
 - 4° classificato: Gift Card da **200€**
 - 5° classificato: Gift Card da **100€**
- **Premio ai clienti:** tra tutti i clienti votanti verrà estratto un vincitore che si aggiudicherà un premio del valore di **500€**.

Modalità di comunicazione della vincita premi e consegna

- Il vincitore del concorso sarà contattato il giorno successivo all'estrazione casuale tramite e-mail e telefono.
Avrà a disposizione **48 ore** per confermare l'accettazione del premio e sottoscrivere la relativa liberatoria.
In assenza di riscontro entro **48 ore**, si procederà a contattare la **prima riserva** e, se necessario, la **seconda**, fino all'individuazione definitiva del vincitore. Il vincitore, per ritirare il premio dovrà recarsi, entro 30 giorni dalla conferma della vincita, presso la

Direzione del Centro Commerciale e firmare la liberatoria di consegna del premio presentando un documento di identità.

- In alternativa, in caso il vincitore non potesse recarsi presso il Centro Commerciale, a causa di impedimenti di qualsiasi natura, il premio sarà spedito al suo domicilio; in tal caso le spese saranno a carico del Soggetto Promotore. In questo caso, per ricevere i premi, il vincitore, entro 30 giorni dalla data di comunicazione di vincita effettuata da parte del Soggetto Promotore attraverso il mezzo utilizzato per la partecipazione, dovrà dare conferma e fornire i dati richiesti (foto carta di identità, dati del domicilio ecc.).
- Il giorno 21 dicembre, in occasione della cerimonia di premiazione dei disegni più belli, verranno consegnate le gift card alle scuole vincitrici (previa compilazione e firma della liberatoria da parte di un referente).

Art. 7.4 - Regole di carattere generale

Si precisa che:

- I dati relativi alla partecipazione al concorso sono memorizzati su Database PostgreSQL, localizzato su un server ospitato presso il AWS Milano Data Center (account Emplate);
- Il software che gestisce l'inserimento effettua dei controlli al fine di garantire l'applicazione del regolamento del concorso;
- Sono state adottate le misure di sicurezza necessarie a garantire la fede pubblica.
- La partecipazione al concorso è gratuita ad esclusione dei costi eventualmente applicati per la connessione alla rete internet al fine della Registrazione e partecipazione al concorso, che rimarranno a carico del partecipante, ovvero degli eventuali costi per la fruizione del premio. Il soggetto promotore o il soggetto delegato non sono responsabili del mancato recapito della comunicazione dell'avvenuta vincita, dovuto all'indicazione da parte dei concorrenti di dati errati e/o non aggiornati, a indirizzi mail inesistenti e/o errati, non disponibili o inseriti in una blacklist, a mailbox piene o disabilitate, a server irraggiungibili oppure a filtri antispam. Ciascun soggetto partecipante è pertanto l'unico responsabile della gestione della propria casella di posta elettronica. Il soggetto promotore e/o il soggetto delegato non si assumono altresì alcuna responsabilità per i documenti necessari alla convalida della vincita non pervenuti per disguidi ad essi non imputabili e 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 possano impedire ad un concorrente di partecipare al concorso, per cause da essi indipendenti.
- Il promotore potrà decidere di escludere un partecipante in caso di violazione palese del presente regolamento, nel caso si ravvisi un comportamento qualsiasi contrario a una disposizione legale o di violazione dei diritti di terzi o non etico

Articolo 8 – Responsabilità

Ciascuna parte non potrà essere considerata responsabile nel caso in cui l'inadempimento dei loro obblighi fosse imputabile al fatto di un terzo, alla colpa dell'altra parte o ad un evento di assoluta necessità.

Con riguardo ai processi relativi al Concorso svolti *online* il Titolare non può garantire che siano ininterrotti e privi di errori. Il Titolare è vincolato solo da un obbligo di mezzi per quanto riguarda la disponibilità, il funzionamento e la continuità dell'App, del Concorso o dell'assegnazione dei premi. Il Soggetto Promotore non può essere ritenuto responsabile in caso di errato inoltro della posta elettronica o in caso di interruzione delle comunicazioni Internet.

Con riguardo a qualsiasi danno subito dai Partecipanti e derivante dall'utilizzo dell'App, il promotore non potrà essere ritenuto responsabile, qualunque ne sia la causa. In particolare, non potrà essere ritenuto responsabile della perdita, del deterioramento, dell'alterazione o dell'accesso fraudolento a dati e file, così come per la trasmissione accidentale di virus informatici attraverso l'App che potrebbero infettare il suo materiale informatico o qualsiasi altro bene. È responsabilità del Partecipante adottare tutte le misure appropriate per proteggere i suoi dati e le sue attrezzature.

Allo stesso modo, il Centro non potrà essere ritenuto responsabile di eventi dovuti a cause di forza maggiore, guasti e problemi tecnici riguardanti l'hardware, i programmi e i software o la rete Internet, che potrebbero comportare la sospensione o la cessazione totale o parziale del Concorso. Il Titolare non è in alcun modo responsabile delle offerte o promozioni proposte dai partner e/o dai negozi del Centro Commerciale stesso tramite il Concorso. Queste offerte o promozioni sono fatte direttamente da ogni partner e/o dalle boutique del Centro Commerciale, che è il solo a definirne i termini e le condizioni. In caso di contestazione di un'offerta o di una promozione proposta da un partner e/o da una boutique del Centro Commerciale tramite il Concorso, il Partecipante dovrà contattare direttamente il partner o la boutique interessata, e il Titolare non potrà essere ritenuto in alcun modo responsabile.

Il Titolare non potrà essere ritenuto responsabile di qualsiasi danno diretto o indiretto che possa derivare dall'accesso o dall'utilizzo del Concorso o delle informazioni in esso contenute, indipendentemente dalla loro natura. In particolare, le informazioni fornite dai brand partner per i loro prodotti o servizi sono sotto la loro sola responsabilità e non impegnano la responsabilità del Centro Commerciale.

Nell'ambito del presente Concorso il ruolo di Apple e Google è limitato a consentire il download dell'Applicazione dai relativi Store. Apple e Google non possono pertanto incorrere in alcuna responsabilità nei confronti dei Partecipanti.

Articolo 19 – Natura e valore dei Premi

Il montepremi ammonta ad un valore totale di **5.530€**.

I Vincitori non potranno contestare il premio assegnato o richiederne il corrispondente valore in denaro. Tuttavia, qualora il premio inserito nel Regolamento non possa essere distribuito, il Soggetto Promotore provvederà a sostituirlo con un altro premio di pari o superiore valore.

Valgono i seguenti limiti:

- i vincitori non potranno ricevere il premio senza aver compilato e firmato la dichiarazione liberatoria, verrà inoltre richiesto in visione il documento di identità.

TABELLE PREMI

HALLOWEEN	PZ	PREZZO UNITARIO	TOTALE IVA INCLUSA
30 biglietti ingresso Halloween	30	1€	30€
TOTALE	30		30€

MAGIC BALL	PZ	PREZZO UNITARIO	TOTALE IVA INCLUSA
Gift Card da 5€	28	5€	140€
Gift Card da 10€	133	10€	1.330€
Gift Card da 20€	44	20€	880€
Gift Card da 50€	1	50€	50€

Gift Card da 100€	6	100€	600€
TOTALE	212		3.000€

STELLE DI NATALE	PZ	PREZZO UNITARIO	TOTALE IVA INCLUSA
Gift Card 500€ - estrazione utenti votanti	1	500€	500€
Gift Card da 100€ - scuole	1	100€	100€
Gift Card da 200€ - scuole	1	200€	200€
Gift Card da 300€ - scuole	1	300€	300€
Gift Card da 400€ - scuole	1	400€	400€
Gift Card da 500€ - scuole	1	500€	500€
TOTALE	6		2.000€

TALENT SHOW	PZ	PREZZO UNITARIO	TOTALE IVA INCLUSA
Gift Card 500€	1	500€	500€
TOTALE	1		500€

TOTALE MONTEPREMI IVA INCLUSA: € 5.530

Precisazioni sui premi

La gift card del Centro Commerciale è una carta regalo prepagata (o buono spesa elettronico) aderente al circuito MasterCard, utilizzabile esclusivamente nei negozi del centro commerciale e dotati di comuni apparecchi POS abilitati*, quindi accettata come una normale carta MasterCard.. Ha validità di un anno a partire dalla data di erogazione. La gift card potrà essere utilizzata per gli acquisti in maniera parziale o totale in uno o più negozi del Centro Commerciale. Al termine del credito residuo, o al termine del periodo di validità, la gift card sarà inutilizzabile e non potrà essere ricaricata con altro credito. Le card saranno spendibili presso tutti gli operatori del CC. Puntadiferro, compreso l'ipermercato entro 1 anno dalla vincita, al termine del periodo di validità, i premi non saranno più utilizzabili.

(*) In caso di problemi nella lettura della Giftcard, il cliente può contattare il numero del presidio del Centro al 3387017249 per verifica del POS ed essere ricontattato ad abilitazione ripristinata per concludere l'acquisto.

I premi non potranno essere scambiati con il loro valore in denaro, né sostituiti da un altro premio su richiesta di un vincitore. Tuttavia, qualora il premio inserito nel Regolamento non possa essere distribuito per cause di forza maggiore, il Soggetto Promotore dovrà provvedere a sostituirlo con un altro premio di valore pari o superiore della stessa natura o simile, senza che possa essere

avanzata alcuna pretesa in merito. Il Soggetto Promotore non potrà essere ritenuto responsabile di qualsiasi incidente verificatosi durante l'utilizzo del suo premio da parte di un vincitore.

Articolo 10 – Cauzione

In ottemperanza all'articolo 7 del DPR 430/2001, è stata predisposta cauzione, versata mediante fideiussione, a garanzia dell'intero montepremi in palio e viene rilasciata da Allianz Next a favore del Ministero delle Imprese e del Made in Italy.

Articolo 11 – Premi non richiesti o non assegnati

I premi non richiesti (ossia quelli per i quali non è stata formalizzata l'accettazione nel rispetto dei tempi e delle modalità prescritte nel presente regolamento) ed i premi non assegnati (ossia quelli per i quali non è stato possibile individuare un vincitore), diversi da quelli rifiutati, dovranno essere devoluti alla seguente ODV : ONLUS: Prevenzione Donna ODV Forlì-Cesena, Via Mario Baldelli, 6 – 47034 Forlimpopoli (FC). C.F. 91418890371

Il soggetto promotore si riserva di devolvere alla suddetta ODV premi diversi rispetto a quelli previsti dal presente regolamento ma aventi almeno lo stesso valore di questi ultimi e che possano essere ritenuti utili alle esigenze di detta ODV.

Articolo 12 - Esclusione alla partecipazione

Non possono partecipare al presente concorso i dipendenti del soggetto promotore e i dipendenti e collaboratori del soggetto delegato. Sono esclusi altresì tutti i terzi e i loro dipendenti, che abbiano collaborato, a qualsiasi titolo, alla realizzazione del concorso.

Articolo 13 – Facoltà di rivalsa

Il Soggetto Promotore dichiara che non eserciterà la facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte su vincite e premi nei confronti dei vincitori di cui all'articolo 30 del DPR 600/1973, modificato dall'art. 19, comma 2 della Legge 449/1997.

Articolo 14– Modifiche al Regolamento

Qualunque modifica o integrazione del presente regolamento è previamente notificata al Ministero delle Imprese e del Made in Italy e verrà comunicata ai Partecipanti con un'adeguata comunicazione informativa attraverso l'App e con ogni altro mezzo idoneo ad informare i Partecipanti delle modifiche.

Qualsiasi modifica non comporterà nessuna una lesione dei diritti acquisiti dai Partecipanti durante il Concorso.

Articolo 15 – Legge applicabile e foro Competente

Il presente Concorso deve intendersi disciplinato esclusivamente dalla Legge Italiana.

Al fine di tutelare il Partecipante, in qualità di consumatore ai sensi della normativa nazionale, il giudice competente in caso di controversie derivanti dal Concorso in questione è determinato in base al luogo di residenza o domicilio del consumatore.

Articolo 16 – Facoltà di rivalsa

Il Soggetto Promotore dichiara e si fa garante che:

- il sistema software messo a disposizione dei clienti per partecipare al concorso non è manomettibile in alcun modo

- Garantisce il buon funzionamento del sistema ed è responsabile in caso di malfunzionamento

Articolo 17 – Informativa sul trattamento dei dati personali

A cura del promotore

L'informativa sul trattamento dei dati personali è disponibile nella sezione "privacy" dell'App.

Ferrara, 26/09/2025

Il Soggetto Delegato
Network Pro srl