REGOLAMENTO DEL CONCORSO "APPunta d'Oro-Un anno di giochi, più di 1000 premi"

Il Concorso a premi "**APPunta d'Oro-Un anno di giochi, più di 1000 premi"** (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 stato 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 d'Oro-Un anno di giochi, più di 1000 premi"** 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 necessari alle singole iniziative, 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 d'Oro-Un anno di giochi, più di 1000 premi"** si svolgerà **dal 27 novembre 2026 al 26 novembre 2027.**
I punti saranno collezionati dal 27 novembre 2026 al **26** novembre 2027 e serviranno per tutte le attività del periodo.

Periodi singole attività:

- La Ruota delle Sorprese: dal 27/11/2026 al **26** /11/2027
- Love & Win: dal 04/02/2027 al 14/02/2027.
- APPunta all'Asta: 21/03/2027.
- Il Safari delle Meraviglie: 16/05/2027.
- TombolAPP: 14/11/2027.
- Black & Win: dal 17/11/2027 al 26/11/2027
- APPunta sul Cuore: dal 1/03/2027 al **26** /11/2027

Articolo 5 – Ambito territoriale

Il Concorso avrà validità esclusivamente sul territorio italiano e della Repubblica di San Marino. I dati relativi alla partecipazione al Concorso sono memorizzati su un database PostgreSQL, localizzato su un server ospitato presso l'AWS Milano Data Center (account Emplate), situato sul 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;
- App.

Il presente Regolamento sarà sempre disponibile per i Partecipanti al Concorso e si potrà raggiungere attraverso appositi link presenti sul sito, app, social.

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: https://emplate.app/download/ferro). Qualsiasi altro metodo di adesione al Concorso è escluso (adesione cartacea, email, telefono, ecc.)
- Iscriversi 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

- Raccogliere punti e 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. Ai fini della conversione si considera la spesa effettivamente sostenuta, al netto degli sconti e delle promozioni applicate. Per importi con centesimi, si attribuisce un punto per ciascun euro intero di spesa: la frazione inferiore a un euro non genera punti (es. € 19,90 = 19 punti). Sono ammissibili soltanto gli scontrini emessi nel periodo dal 27/11/2026 al **26** /11/2027, entro i limiti giornalieri indicati. I documenti non possono essere usati più volte per ottenere punti. 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

   Per l'accredito dei punti saranno considerate valide esclusivamente le immagini di documenti commerciali leggibili, complete e tali da consentire la verifica della data di emissione, del punto vendita, dell'importo e degli ulteriori dati necessari alla convalida. In caso di mancata lettura automatica, la prova d'acquisto sarà sottoposta a verifica manuale. I punti verranno riconosciuti esclusivamente a seguito di esito positivo della verifica.

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**

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.
- 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 d'Oro-Un anno di giochi, più di 1000 premi"** cambieranno a seconda del periodo di riferimento.

Art 7.3.1 LA RUOTA DELLE SORPRESE- dal 27/11/2026 al 26 /11/2027

Nel periodo **dal 27 novembre 2026 al 26 novembre 2027**, tutti gli utenti registrati all'App del Centro Commerciale Puntadiferro potranno partecipare al concorso con modalità **Instant Win**.

Per partecipare, l'utente dovrà accedere all'App del Centro Commerciale e selezionare il banner dedicato al gioco, attraverso il quale verrà indirizzato a una schermata contenente una breve descrizione della meccanica di partecipazione e dei premi in palio.

Per attivare la giocata, l'utente dovrà cliccare sul pulsante **"Inizia il gioco"**. Una volta avviata la giocata, visualizzerà sul proprio dispositivo la rotazione virtuale di una ruota, al termine della quale verrà comunicato immediatamente l'esito della partecipazione.

In particolare:

- **In caso di giocata vincente**, comparirà una schermata con la dicitura **"Hai vinto xxx"**, che indicherà il premio assegnato.
- **In caso di giocata non vincente**, comparirà una schermata con la dicitura **"Ritenta!"**.

I vincitori potranno consultare il premio assegnato accedendo alla sezione **"I miei premi"** dell'App. Selezionando il premio vinto, potranno visualizzare tutte le istruzioni necessarie per procedere al relativo ritiro.

Si specifica che:
- Ogni utente potrà giocare un massimo di 10 volte al giorno. In caso l'utente abbia superato il numero massimo di tentativi giornalieri consentiti (non più di 10), la pagina di gioco non presenterà la schermata di gioco 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*.
- Ogni giocata vale 10 punti (1 giocata= 10 punti che vengono decurtati dal saldo punti personale del partecipante).

Premi in palio:

DESCRIZIONE	QUANTITA'	VALORE CAD.	TOTALE MONTEPREMI
Gift Card del Centro Commerciale da € 10	300	10€	€ 3.000,00

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 rimesso in circolazione dal sistema.

Modalità di accettazione e consegna dei Premi

I premi possono essere ritirati come segue:

• Buono elettronico per ritirare la Gift Card: l'utente riceve automaticamente, al momento della vincita, un codice univoco che potrà essere utilizzato presso gli infopad del Centro per ritirare gratuitamente la gift card del valore di € 10,00 vinta. Trattandosi di buono elettronico, non è richiesta la sottoscrizione di alcuna liberatoria.

Il premio non potrà essere scambiato con il suo valore in denaro, né sostituito 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 similare, 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.

Il codice elettronico univoco dovrà essere riscattato presso gli infopad per ottenere la Gift Card entro il **26** novembre 2027. Questo termine riguarda esclusivamente il riscatto del codice e non la successiva spendibilità della Gift Card, che avrà validità di un anno dalla sua effettiva emissione, secondo le condizioni indicate nell'articolo 9.

ART 7.3.2 LOVE & WIN DAL 04/02/2027 AL 14/02/2027

Dal 4 al 14 febbraio 2027, durante gli orari di apertura del Centro Commerciale Puntadiferro, tutti i clienti maggiorenni che avranno scaricato l'App del Centro e completato la registrazione potranno partecipare al concorso denominato "**Love & Win"**, presso un'apposita postazione allestita nella galleria del Centro Commerciale.

Per partecipare, gli utenti dovranno:

- aver accumulato almeno **50 punti APPunta**, necessari per effettuare una singola giocata,
- recarsi presso la postazione dedicata, allestita nella galleria del Centro Commerciale, dove sarà installata un'apposita **macchina computerizzata per l'erogazione dei premi**, tematizzata per San Valentino, e seguire le istruzioni fornite dal personale incaricato per accedere al gioco.

Il personale incaricato provvederà a verificare in loco l'avvenuta registrazione all'App e il numero di punti APPunta accumulati da ciascun partecipante. Per attivare la giocata, il partecipante dovrà utilizzare **50 punti del proprio saldo APPunta**, che verranno scalati al momento dell'attivazione. Una volta completata l'operazione, il partecipante potrà accedere al gioco attraverso un'apposita **macchina computerizzata per l'erogazione dei premi**, installata nella galleria del Centro Commerciale. Seguendo le istruzioni fornite dal personale incaricato, il partecipante potrà attivare la macchina, che erogherà un pupazzetto a forma di cuore.

Il peluche potrà costituire il premio stesso oppure contenere un'indicazione relativa all'assegnazione di un ulteriore premio. In particolare:

- **Peluche:** il partecipante riceverà il peluche erogato dalla macchina, che costituirà il premio della giocata.
- **Peluche con targhetta che indica una vincita aggiuntiva:** il partecipante, oltre al peluche, avrà diritto a ricevere il premio indicato al suo interno.

Ogni utente potrà fare un massimo di 5 giocate al giorno.

Durante il periodo dell'iniziativa saranno distribuiti n. 480 peluche, uno per ogni giocata valida, fino a esaurimento dei premi disponibili e comunque non oltre il 14/02/2027. Di questi, n.368 sono peluche senza premi aggiuntivi e n. 112 sono peluche abbinati a una Gift Card aggiuntiva. Le combinazioni premio sono n. 480 e il valore complessivo è pari a € 3.000,00, secondo la tabella. Al termine dei 480 conferimenti, la partecipazione non sarà più disponibile e ne sarà data comunicazione presso la postazione dedicata.

DESCRIZIONE	QUANTITA'	VALORE CAD.	TOTALE MONTEPREMI
Peluche – tipologia 1	89	1,50€	133,50€
Peluche – tipologia 2	130	2,00€	260,00€
Peluche – tipologia 3	149	3,00€	447.00€
Peluche – tipologia 1 + gift card da 10€	51	1,50€ + 10€	586,50€
Peluche – tipologia 2 + gift card da 20€	40	2,00€ + 20€	880,00€
Peluche – tipologia 3 + gift card da 30€	21	3,00€ + 30€	693,00€
	480		3.000,00€

Modalità di attribuzione dei premi

Per la gestione del gioco, i peluche abbinati alle Gift Card aggiuntive saranno inseriti tra i peluche privi di Gift Card aggiuntiva secondo una procedura casuale, con criteri di massima tutela della fede pubblica e garanzia della casualità delle vincite aggiuntive.

Modalità di accettazione e consegna premi
In caso di vincita di un premio, il partecipante dovrà presentare l'indicazione di vincita contenuta nel pupazzetto al personale incaricato presso la postazione dedicata. Il personale, dopo aver verificato la validità della vincita, provvederà alla consegna del premio o a fornire le indicazioni necessarie per il relativo ritiro.

La consegna dei premi sarà documentata mediante apposita liberatoria sottoscritta dal vincitore, a conferma dell'avvenuta assegnazione e ricezione del premio.

Art 7.3.3 APPunta ALL'ASTA! - 21/03/2027

Domenica 21 marzo 2027, tutti i clienti maggiorenni del Centro Commerciale Puntadiferro che avranno scaricato l'App del Centro, completato la registrazione e accumulato punti APPunta dal 27/11/26 potranno partecipare al concorso denominato "**APPunta all'Asta!"** che si svolgerà presso un'apposita postazione allestita nella galleria del Centro Commerciale.

L'iniziativa prevede **tre sessioni d'asta**, che si svolgeranno nei seguenti orari:

- Prima sessione: ore **11:30**
- Seconda sessione: ore **15:00**
- Terza sessione: ore **17,30**

Durante ciascuna delle tre sessioni saranno battute all'asta n. 14 Gift Card del Centro Commerciale e, al termine della stessa sessione, sarà assegnata mediante super estrazione n. 1 ulteriore Gift Card da € 100,00. Sono dunque n. 15 premi per sessione, per complessivi n. 45 premi nella giornata.

Le n. 45 Gift Card, comprese le n. 42 assegnate mediante asta e le n. 3 assegnate mediante super estrazione, saranno ciascuna abbinate a uno specifico punto vendita del Centro Commerciale. Ogni Gift Card potrà essere utilizzata esclusivamente presso il punto vendita ad essa associato, secondo l'abbinamento indicato nella tabella riportata di seguito. Il punto vendita abbinato sarà reso noto ai partecipanti prima dell'assegnazione del relativo premio.

Il concorso si svolgerà secondo le seguenti modalità:

Fase 1- Accreditamento. Il giorno dell'iniziativa, i clienti interessati a partecipare dovranno recarsi presso l'apposita postazione di accreditamento allestita nella galleria del Centro Commerciale, in prossimità dell'area dedicata all'asta.

Il personale incaricato provvederà a verificare l'avvenuta registrazione all'App e il numero di punti APPunta accumulati da ciascun partecipante.

A seguito della verifica, verrà consegnato al partecipante un documento di accreditamento sul quale sarà riportato il proprio saldo punti, verificato dal personale incaricato, affinché l'utente abbia piena consapevolezza del numero massimo di punti che potrà utilizzare per formulare le proprie offerte.

Potranno partecipare alle singole aste esclusivamente i clienti in possesso di un numero di punti sufficiente a raggiungere la base d'asta stabilita per ciascun premio.

Fase 2 – Svolgimento dell'asta. Con i punti accumulati tramite l'App, i clienti potranno concorrere all'aggiudicazione delle n. 14 Gift Card previste per ciascuna sessione.

Ogni sessione sarà condotta da un presentatore/battitore che presenterà ai partecipanti, uno alla volta, le 14 Gift Card disponibili, illustrandone le caratteristiche e il relativo valore commerciale. Per ciascun premio, il battitore comunicherà il numero minimo di punti necessari per partecipare (base d'asta), dando così avvio alle offerte. I partecipanti interessati potranno formulare le proprie offerte utilizzando i punti APPunta accumulati, fino a un massimo corrispondente al proprio saldo punti disponibile. Il battitore raccoglierà le offerte dei partecipanti e inviterà gli stessi a effettuare eventuali rilanci, fino all'individuazione dell'offerta più alta. Il premio sarà aggiudicato al partecipante che avrà offerto il maggior numero di punti APPunta.

In assenza di ulteriori rilanci, il battitore procederà alla chiusura dell'asta mediante **tre battute**, al termine delle quali dichiarerà il vincitore del premio. I partecipanti potranno decidere liberamente a quali aste prendere parte, purché dispongano di un numero di punti sufficiente a sostenere le offerte formulate. L'offerta massima che ciascun partecipante potrà effettuare sarà determinata dal numero di punti APPunta effettivamente disponibili sul proprio account.

Fase 3- assegnazione e consegna dei premi

Una volta che il battitore, alla terza battuta, avrà dichiarato l'aggiudicazione del premio, il vincitore dovrà presentarsi presso la postazione dedicata, alla presenza del personale incaricato e del soggetto preposto alla tutela della fede pubblica, per:

- Procedere alla verifica del saldo punti APPunta e alla decurtazione del numero di punti utilizzati per aggiudicarsi il premio.
- Esibire un documento di identità valido, qualora richiesto, per consentire la verifica dei dati del partecipante.
- Compilare e sottoscrivere l'apposita liberatoria di accettazione e avvenuta consegna del premio.
- Ritirare il premio fisico aggiudicato o ricevere le indicazioni necessarie per il relativo ritiro.

I punti offerti dai partecipanti che non si saranno aggiudicati il premio non verranno decurtati dal rispettivo saldo APPunta. I premi aggiudicati non potranno essere convertiti nel corrispondente valore in denaro, né sostituiti con altri premi su richiesta del vincitore.

Le operazioni di assegnazione dei premi si svolgeranno alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente, al fine di verificare il corretto svolgimento dell'iniziativa.

I premi non potranno essere convertiti nel corrispondente valore in denaro, né sostituiti con altri premi su richiesta del vincitore.

Fase 4 – Assegnazione delle Gift Card rimaste non aggiudicate all'asta. Qualora, dopo le battute di una sessione, residuino Gift Card non aggiudicate, queste saranno assegnate mediante estrazione tra i partecipanti accreditati e presenti alla relativa sessione, con procedura distinta dalla super estrazione di cui alla Fase 5. I premi residui verranno individuati e verbalizzati separatamente.

A ciascun avente diritto sarà associato un tagliando numerato madre/figlia, da inserire in apposita urna. Per ogni premio residuo verrà estratto un numero e chiamato pubblicamente tre volte. In caso di mancata presentazione si procederà a ulteriori estrazioni, escludendo i numeri già chiamati e non presentatisi, fino alla presenza di un avente diritto o all'esaurimento dei nominativi. Non potranno partecipare a questa estrazione i vincitori di premi della medesima asta; i criteri di ammissione saranno verbalizzati prima della procedura.

Le operazioni di estrazione dei premi non aggiudicati si svolgeranno alla presenza del notaio o del responsabile competente per la tutela della fede pubblica. Se non è possibile individuare alcun vincitore presente e avente diritto, i premi rimasti non assegnati saranno devoluti all'ente beneficiario individuato nell'articolo 11.

I vincitori dovranno presentarsi presso la postazione dedicata per procedere alla verifica della propria identità, alla sottoscrizione della liberatoria di accettazione e avvenuta consegna del premio e al relativo ritiro.

Fase 5 – Super estrazione finale di ciascuna sessione d'asta

Al termine di ciascuna delle tre sessioni d'asta, previste alle ore **11:30, 15:00 e 17:30**, sarà effettuata un'estrazione a sorte che metterà in palio **n. 1 Gift Card del Centro Commerciale Puntadiferro del valore di € 100,00**, per un totale di n. 3 Gift Card e un montepremi complessivo di € 300,00.

Potranno partecipare alla super estrazione esclusivamente i clienti che:

- siano regolarmente accreditati alla relativa sessione d'asta;
- non abbiano ricevuto alcun premio nella medesima sessione, né mediante aggiudicazione all'asta né mediante estrazione delle Gift Card rimaste non aggiudicate;
- siano rimasti presenti nell'area dedicata fino alla conclusione della sessione stessa.

Al termine di ogni sessione, il personale incaricato verificherà l'elenco dei partecipanti aventi diritto, escludendo sia coloro che abbiano ottenuto una Gift Card mediante asta, sia coloro che abbiano ricevuto una Gift Card nell'estrazione dei premi residui di cui alla Fase 4. Nessun partecipante potrà pertanto ricevere due premi nella medesima sessione.

A ciascun partecipante avente diritto sarà associato un unico tagliando numerato, del tipo madre e figlia. I tagliandi corrispondenti saranno inseriti in un'apposita urna dalla quale si procederà all'estrazione.

Le operazioni di estrazione saranno effettuate alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente.

Modalità di individuazione del vincitore

Per ciascuna sessione sarà estratto un tagliando numerato e il relativo numero sarà annunciato pubblicamente dal presentatore.

Il partecipante corrispondente al numero estratto sarà chiamato per **tre volte consecutive** e dovrà presentarsi presso la postazione dedicata, munito del proprio tagliando.

Qualora, dopo la terza chiamata, il partecipante non si presenti, il relativo tagliando sarà considerato non valido ai fini dell'assegnazione del premio e sarà escluso dalle successive estrazioni della medesima sessione.

Si procederà quindi a una nuova estrazione dall'urna, con le stesse modalità di chiamata e verifica.

Le operazioni di estrazione proseguiranno, senza un numero massimo prestabilito di chiamate, fino all'individuazione di un partecipante avente diritto, presente e regolarmente identificato. Se tutti i nominativi ammessi sono stati estratti senza individuare un vincitore presente, la Gift Card non assegnata sarà devoluta all'ente beneficiario indicato all'articolo 11.

Il vincitore dovrà sottoscrivere l'apposita liberatoria di accettazione e avvenuta consegna del premio.

La partecipazione alla super estrazione sarà gratuita e non comporterà alcuna ulteriore decurtazione dei punti APPunta.

Ripartizione del montepremi

Ogni sessione d'asta prevede n. 15 premi complessivi:

- n. 14 Gift Card aggiudicate mediante asta, attraverso l'utilizzo dei punti APPunta;
- n. 1 Gift Card da € 100,00 assegnata tramite super estrazione tra i partecipanti presenti che non abbiano ricevuto alcun premio durante la relativa sessione, né all'asta né nell'estrazione residuale.

Montepremi complessivo delle tre sessioni: € 2.000,00, corrispondente a n. 45 Gift Card, di cui n. 42 aggiudicate mediante asta, per un valore complessivo di € 1.700,00, e n. 3 assegnate mediante super estrazione, per un valore complessivo di € 300,00.

Premi in palio:

APPUNTA ALL'ASTA | PIANO PREMI 21/03/2027					
42 Gift Card battute all'asta + 3 Gift Card da 100 € estratte al termine di ogni sessione					
Taglio Gift Card (€)	**11:30 - Q.tà**	**15:00 - Q.tà**	**17:30 - Q.tà**	**Totale quantità**	**Totale valore (€)**
10 €	3	2	2	7	70,00 €
20 €	3	4	4	11	220,00 €
30 €	4	4	4	12	360,00 €
50 €	2	2	2	6	300,00 €
100 €	1	1	1	3	300,00 €
150 €	1	1	1	3	450,00 €
TOTALE PREMI ALL'ASTA	**14**	**14**	**14**	**42**	**1.700,00 €**
Gift Card da € 100 super estrazione	**1**	**1**	**1**	**3**	**300,00 €**
TOTALE N. PREMI				**45**	
MONTEPREMI COMPLESSIVO (€)					**2.000,00 €**

Le n. 45 Gift Card previste per L'Asta di APPunta, comprese le n. 3 Gift Card assegnate mediante super estrazione, saranno ciascuna abbinate a uno specifico store del Centro Commerciale. La Gift Card vinta potrà essere spesa esclusivamente all'interno del punto vendita al quale risulta abbinata, indicato nella tabella che segue. Tale condizione di utilizzo sarà resa nota ai partecipanti prima dell'aggiudicazione o dell'estrazione del relativo premio.

ABBINAMENTO DELLE 45 GIFT CARD AI PUNTI VENDITA

N.	Orario	Modalità	Gift Card (€)	Store abbinato
1	11:30	Asta	10 €	**I Love Poke**
2	11:30	Asta	10 €	**I Love Poke**
3	11:30	Asta	10 €	**Mc Donald's**
4	11:30	Asta	20 €	**Primadonna**
5	11:30	Asta	20 €	**Grand Vision**
6	11:30	Asta	20 €	**Intimissimi**
7	11:30	Asta	30 €	**Alcott**
8	11:30	Asta	30 €	**Clayton**
9	11:30	Asta	30 €	**Iuman**
10	11:30	Asta	30 €	**Jack & Jones**
11	11:30	Asta	50 €	**Rema**
12	11:30	Asta	50 €	**Gamelife**
13	11:30	Asta	100 €	**Primadonna**
14	11:30	Asta	150 €	**Blue Spirit**
15	11:30	Super estrazione	100 €	**Alcott**

N.	Orario	Modalità	Gift Card (€)	Store abbinato
16	15:00	Asta	10 €	**Calzedonia**
17	15:00	Asta	10 €	**Deichmann**
18	15:00	Asta	20 €	**Iuman**
19	15:00	Asta	20 €	**Clayton**
20	15:00	Asta	20 €	**Calzedonia**
21	15:00	Asta	20 €	**Mc Donald's**
22	15:00	Asta	30 €	**Bottega Verde**
23	15:00	Asta	30 €	**Swarovski**
24	15:00	Asta	30 €	**Alcott**
25	15:00	Asta	30 €	**Deichmann**
26	15:00	Asta	50 €	**Grand Vision**
27	15:00	Asta	50 €	**Jack and Jones**
28	15:00	Asta	100 €	**Gamelife**
29	15:00	Asta	150 €	**Swaroski**
30	15:00	Super estrazione	100 €	**Den**
31	17:30	Asta	10 €	**Calzedonia**
32	17:30	Asta	10 €	**Deichmann**
33	17:30	Asta	20 €	**Grand Vision**
34	17:30	Asta	20 €	**I Love Poke**
35	17:30	Asta	20 €	**Primadonna**
36	17:30	Asta	20 €	**Iuman**
37	17:30	Asta	30 €	**Den**
38	17:30	Asta	30 €	**Bassetti**
39	17:30	Asta	30 €	**Bottega Verde**
40	17:30	Asta	30 €	**Intimissimi**
41	17:30	Asta	50 €	**Rema**
42	17:30	Asta	50 €	**Rema**
43	17:30	Asta	100 €	**Bassetti**
44	17:30	Asta	150 €	**Jack & Jones**
45	17:30	Super estrazione	100 €	**Blue Spirit**
TOTALE			**2.000 €**	

Art 7.3.4 IL SAFARI DELLE MERAVIGLIE- 16/05/2027

Domenica 16 maggio 2027, tutti i clienti maggiorenni del Centro Commerciale Puntadiferro che avranno scaricato l'App del Centro, completato la registrazione e accumulato almeno 50 punti APPunta potranno partecipare al concorso denominato **"Il Safari delle Meraviglie",** che si svolgerà presso un'apposita area allestita a tema safari nella galleria del Centro Commerciale.
L'iniziativa prevede tre sessioni di gioco nel corso della giornata, nei seguenti orari:

- Prima sessione: ore 11:30 – n. 30 Gift Card in palio.
- Seconda sessione: ore 15:30 – n. 30 Gift Card in palio.
- Terza sessione: ore 18:00 – n. 50 peluche in palio, di cui n. 10 abbinati a una Gift Card aggiuntiva.

Il montepremi complessivo dell'iniziativa è pari a € 5.000,00, suddiviso in € 2.000,00 in Gift Card del Centro Commerciale e € 3.000,00 in peluche di diverse tipologie, dimensioni e valori.

Fase 1 – Accreditamento e iscrizione alle estrazioni

Per partecipare, gli utenti interessati dovranno recarsi presso l'apposita postazione di accreditamento allestita nella galleria del Centro Commerciale.
Le operazioni di accreditamento avranno inizio un'ora e trenta minuti prima di ciascuna sessione, secondo il seguente calendario:

- Prima sessione delle ore 11:30: accreditamento dalle ore 10:00.
- Seconda sessione delle ore 15:30: accreditamento dalle ore 14:00.
- Terza sessione delle ore 18:00: accreditamento dalle ore 16:30.

Il personale incaricato verificherà l'avvenuta registrazione all'App e la disponibilità di almeno 50 punti APPunta sul saldo personale del partecipante.
Al momento dell'accreditamento:

1. Verranno scalati 50 punti APPunta dal saldo del partecipante.
2. Verrà assegnata al partecipante una coppia di matrici numeriche, contraddistinte dal medesimo codice identificativo progressivo.
3. La Matrice A sarà consegnata al partecipante e dovrà essere conservata fino al termine dell'estrazione.
4. La Matrice B sarà inserita dal personale incaricato in un'apposita urna destinata alla relativa sessione di gioco.

Ogni partecipante potrà effettuare un solo accreditamento per ciascuna sessione e ricevere una sola coppia di matrici.
Le matrici saranno valide esclusivamente per la sessione per la quale sono state rilasciate e non potranno essere utilizzate nelle sessioni successive.

Fase 2 – Predisposizione e abbinamento dei premi
Prima dell'inizio delle operazioni di gioco, alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente, si procederà alla predisposizione dei premi e all'abbinamento casuale delle Gift Card ai peluche utilizzati per l'iniziativa.
L'area di gioco sarà allestita con peluche a forma di animali di diverse tipologie e dimensioni.
Per le prime due sessioni, saranno predisposti n. 30 peluche utilizzati come elementi di gioco, ciascuno contraddistinto da un cartellino applicato al collo, riportante il premio in Gift Card associato.
L'abbinamento tra ciascun peluche e il valore della relativa Gift Card sarà effettuato con modalità casuale, alla presenza del soggetto preposto alla tutela della fede pubblica.
I peluche utilizzati nelle prime due sessioni non costituiranno premio e rimarranno nella disponibilità del Centro Commerciale.
Per la terza sessione, saranno predisposti n. 50 peluche, di diverse tipologie, dimensioni e valori, tutti destinati alla consegna ai partecipanti estratti.
A n. 10 dei 50 peluche sarà inoltre associata una Gift Card aggiuntiva, mediante apposito cartellino applicato al collo dell'animale.
Anche tale abbinamento sarà effettuato casualmente, alla presenza del soggetto preposto alla tutela della fede pubblica.
Le operazioni di predisposizione, abbinamento e controllo dei premi saranno documentate secondo le procedure previste per il concorso.

Fase 3 – Estrazione dei partecipanti
Durante ciascuna sessione, il personale incaricato procederà progressivamente all'estrazione delle Matrici B presenti nell'urna dell'orario di riferimento. L'accreditamento rimarrà aperto anche durante le estrazioni, fino all'assegnazione dell'ultimo premio disponibile per quella sessione; le

Matrici B dei nuovi accreditati saranno inserite nell'urna prima delle estrazioni successive, sotto il controllo del soggetto incaricato della tutela della fede pubblica.
Le estrazioni saranno effettuate alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente.
Per ciascuna sessione saranno individuati:

- n. 30 vincitori alle ore 11:30;
- n. 30 vincitori alle ore 15:30;
- n. 50 vincitori alle ore 18:00.

A ogni estrazione, il numero riportato sulla Matrice B sarà annunciato pubblicamente dal presentatore.
Il partecipante in possesso della corrispondente Matrice A dovrà presentarsi presso la postazione dedicata per procedere alla verifica del proprio diritto alla partecipazione.
Il numero estratto sarà chiamato per tre volte consecutive.
Qualora, dopo la terza chiamata, il partecipante non si presenti, la relativa estrazione sarà considerata senza esito ai fini dell'assegnazione del premio e si procederà all'estrazione di una nuova matrice dall'urna.
Ciascuna estrazione valida sarà seguita immediatamente dalla verifica della Matrice A e dalla scelta e assegnazione del premio al partecipante estratto, prima di estrarre la matrice successiva. Le operazioni proseguiranno fino all'esaurimento dei premi della sessione o dei partecipanti aventi diritto presenti. Le Gift Card eventualmente non assegnate alle ore 11:30 e 15:30 confluiranno tra i premi aggiuntivi della sessione delle ore 18:00, secondo la procedura descritta di seguito.
Ogni matrice estratta non sarà reinserita nell'urna. Ciascun partecipante potrà conseguire una sola vincita per sessione: chi abbia già ricevuto una Gift Card o un peluche non potrà partecipare alle successive estrazioni di premi della medesima sessione, comprese quelle aggiuntive per l'assegnazione delle Gift Card residue. Resta consentita la Gift Card eventualmente già abbinata al peluche prescelto, che costituisce parte della medesima combinazione premio.

Fase 4 – Assegnazione dei premi delle ore 11:30 e delle ore 15:30
Durante la prima e la seconda sessione, ciascun partecipante estratto avrà diritto a scegliere liberamente uno dei peluche ancora disponibili nell'area di gioco.
Ogni peluche sarà contraddistinto da un cartellino applicato al collo, contenente l'indicazione della Gift Card associata.
Una volta effettuata la scelta, il personale incaricato procederà alla lettura del cartellino e alla comunicazione del valore della Gift Card vinta.
Il partecipante avrà diritto a ricevere esclusivamente la Gift Card indicata sul cartellino.
Il peluche scelto non sarà consegnato al vincitore, ma rimarrà nella disponibilità del Centro Commerciale.
Il cartellino del premio assegnato sarà ritirato e non potrà essere riutilizzato nella medesima sessione.
Si procederà all'estrazione, alla scelta immediata del peluche e alla consegna della relativa Gift Card, prima dell'estrazione successiva. Qualora non sia possibile assegnare tutte le 30 Gift Card previste per il turno, quelle residue saranno conservate e messe nuovamente in palio alle ore 18:00 mediante estrazioni aggiuntive. L'eventuale mancata assegnazione sarà verbalizzata.

Fase 5 – Assegnazione dei premi delle ore 18:00
Durante la terza e ultima sessione saranno messi in palio n. 50 peluche, di diverse tipologie, dimensioni e valori, per un valore complessivo di € 3.000,00.

A n. 10 peluche sarà inoltre abbinata una Gift Card aggiuntiva, per un totale di n. 10 Gift Card e un valore complessivo di € 470,00.
I partecipanti estratti avranno diritto a scegliere liberamente uno dei peluche ancora disponibili nell'area di gioco.
La scelta avverrà seguendo rigorosamente l'ordine di estrazione: il primo partecipante estratto potrà scegliere tra tutti i 50 peluche, il secondo tra i 49 rimasti e così via, fino all'esaurimento dei peluche disponibili.
Il partecipante potrà scegliere liberamente l'animale preferito, indipendentemente dalla tipologia, dalla dimensione o dal valore commerciale dello stesso.
Il peluche selezionato costituirà il premio garantito della giocata e sarà consegnato al partecipante.
Qualora al peluche scelto sia associata anche una Gift Card, il partecipante avrà diritto a ricevere entrambi i premi.
L'eventuale Gift Card aggiuntiva sarà identificata mediante il cartellino applicato al collo del peluche, il cui contenuto sarà verificato e comunicato dal personale incaricato.
Alle ore 18:00 le estrazioni saranno effettuate una alla volta, seguite immediatamente dalla scelta e dalla consegna del peluche ancora disponibile, fino all'assegnazione dei 50 peluche e delle 10 Gift Card ad essi abbinate, nei limiti dei partecipanti aventi diritto. Se alle ore 11:30 e/o 15:30 saranno rimaste Gift Card non assegnate, si effettueranno ulteriori estrazioni, in numero pari alle Gift Card residue, tra i soli partecipanti accreditati alla sessione delle ore 18:00 che non abbiano già ricevuto alcun premio in tale sessione, né un peluche (anche se corredato di Gift Card), né una Gift Card. I nominativi già vincenti verranno esclusi prima di tali estrazioni. Le Gift Card residue saranno attribuite secondo il piano premi originario, senza modifiche ai tagli e ai valori. Se i nominativi ammessi si esauriscono senza l'assegnazione di tutti i premi, gli eventuali premi definitivamente non assegnati saranno devoluti all'ente beneficiario di cui all'articolo 11.

Fase 6 – Accettazione e consegna dei premi
I vincitori dovranno presentarsi presso la postazione dedicata, esibire la Matrice A e, ove richiesto, un documento di riconoscimento valido.
Il personale incaricato verificherà la corrispondenza dei dati e provvederà all'assegnazione del premio.
La consegna sarà documentata mediante sottoscrizione dell'apposita liberatoria di accettazione e avvenuta consegna.
I premi non potranno essere convertiti nel corrispondente valore in denaro né sostituiti con altri premi su richiesta del vincitore.

Premi in palio
Il montepremi complessivo del Safari della Fortuna è pari a € 5.000,00, così suddiviso:

Descrizione	Quantità	Valore complessivo
Gift Card – sessione ore 11:30	30	€ 760,00
Gift Card – sessione ore 15:30	30	€ 770,00
Gift Card – sessione ore 18:00	10	€ 470,00
Peluche di varie tipologie e dimensioni – sessione ore 18:00	50	€ 3.000,00
TOTALE	120	€ 5.000,00

Le Gift Card e i peluche saranno ripartiti secondo le quantità e i valori unitari indicati nelle rispettive tabelle premi allegate al presente regolamento.

IL SAFARI DELLE MERAVIGLIE | ALLESTIMENTO 50 PELUCHE			
Distribuzione scenografica • Ultimo turno ore 18:00 • Valori indicativi da confermare con fornitore			
Tipologia	**Quantità**	**Valore unitario €**	**Valore totale €**
Peluche piccolo	12	20,00 €	240,00 €
Peluche medio-piccolo	16	35,00 €	560,00 €
Peluche medio	8	50,00 €	400,00 €
Peluche grande	10	75,00 €	750,00 €
Peluche XL	1	150,00 €	150,00 €
Peluche XXL	1	200,00 €	200,00 €
Peluche gigante	1	300,00 €	300,00 €
Peluche SUPER MEGA BIG	1	400,00 €	400,00 €
TOTALE PELUCHE	**50**		**3.000,00 €**
CONTROLLO BUDGET	**Target**		
Pezzi	50		
Budget €	3.000,00 €		

IL SAFARI DELLE MERAVIGLIE | GIFT CARD					
Taglio Gift Card	**Ore 11:30**	**Ore 15:30**	**Ore 18:00**	**Totale quantità**	**Valore totale**
€ 10	15	14	2	31	€ 310
€ 20	7	8	2	17	€ 340
€ 30	4	4	2	10	€ 300
€ 50	2	2	2	6	€ 300
€ 100	1	1	1	3	€ 300
€ 150	1	1	1	3	€ 450
TOTALE	**30**	**30**	**10**	**70**	**€ 2.000**

Art 7.3.5 TOMBOLAPP- 14/11/2027

Domenica 14 novembre 2027, tutti i clienti che avranno accumulato almeno **100 punti APPunta** potranno partecipare al concorso denominato **"TombolAPP"**, che si svolgerà nel pomeriggio presso un'apposita area allestita nella galleria del Centro Commerciale, dotata di postazioni per i partecipanti e di uno schermo sul quale sarà proiettato il tabellone delle estrazioni.
L'iniziativa prevede **quattro turni di gioco pomeridiani**, nei seguenti orari:

- Primo turno: ore 15:00 – n. 5 Gift Card in palio.
- Secondo turno: ore 16:15 – n. 5 Gift Card in palio.
- Terzo turno: ore 17:30 – n. 5 Gift Card in palio.
- Quarto turno: ore 18:45 – n. 5 Gift Card in palio.

A ciascun turno potranno partecipare al massimo **50 partecipanti**, per un massimo di n. 200 cartelle nell'intera giornata.
Il montepremi complessivo dell'iniziativa è pari a **€ 2.000,00** in Gift Card del Centro Commerciale, per complessivi n. 20 premi.

Fase 1 – Richiesta del codice di gioco tramite App
Per partecipare, gli utenti dovranno accedere all'apposita sezione dell'App dedicata alla Tombola Digitale e richiedere la cartella di gioco per il turno scelto.
Utilizzando **100 punti APPunta** del proprio saldo, che verranno scalati al momento della richiesta, il partecipante riceverà direttamente nell'App un codice di gioco univoco, valido esclusivamente per il turno scelto, che gli consentirà di sbloccare la propria cartella di gioco.
Il codice di gioco è associato in modo univoco all'account APPunta del partecipante che lo ha ottenuto: l'identità del titolare di ciascuna cartella è pertanto sempre verificabile.
Per ciascun turno sono disponibili n. 50 codici di gioco, fino a esaurimento. I codici di ciascun turno potranno essere richiesti dalle ore 14:00 del 14/11/2027 e fino all'avvio delle estrazioni del turno stesso.
Ogni partecipante potrà ottenere un solo codice di gioco per ciascun turno e potrà partecipare a più turni, utilizzando ogni volta i punti previsti. Il codice di gioco non è cedibile e non potrà essere utilizzato in turni diversi da quello per il quale è stato rilasciato.

Fase 2 – Attivazione della cartella
All'orario del turno, i partecipanti dovranno prendere posto nell'area dedicata alla Tombola Digitale. Attraverso il link presente nell'App, o inquadrando il QR Code esposto nell'area di gioco, il partecipante accederà dal proprio smartphone alla pagina web di gioco e, inserendo il codice di gioco e un nickname a propria scelta, attiverà la propria cartella, che sarà visualizzata sul proprio dispositivo.
La cartella è generata in modo casuale dal software di gioco e rispetta le regole della tombola tradizionale: 3 righe e 9 colonne, 15 numeri compresi tra 1 e 90, 5 numeri per riga, con i numeri di ciascuna colonna appartenenti alla stessa decina. A ciascun codice di gioco corrisponde una sola cartella e non sono presenti cartelle duplicate.
L'attivazione della cartella dovrà avvenire prima dell'avvio delle estrazioni del turno: dall'estrazione del primo numero non sarà più possibile attivare cartelle. I codici di gioco non attivati entro tale momento non parteciperanno al turno e i relativi punti non saranno riaccreditati.
Al momento dell'attivazione il sistema registra data e ora, con precisione al millesimo di secondo. Il nickname ha esclusivamente funzione di visualizzazione durante il gioco: l'identità del vincitore è accertata tramite il codice di gioco e l'account APPunta al quale è associato.

Per partecipare è necessario disporre di uno smartphone con accesso a Internet; i relativi costi restano a carico del partecipante, come previsto dall'art. 7.4.

Fase 3 – Estrazione dei numeri

All'orario previsto per ciascun turno, il personale incaricato avvierà le estrazioni tramite il software di gioco.

I numeri da 1 a 90 saranno estratti dal software uno alla volta, in modo casuale e senza reinserimento, mediante un generatore di numeri casuali di tipo crittografico: ogni numero potrà essere estratto una sola volta per turno. Ciascun numero estratto sarà mostrato in tempo reale sul tabellone proiettato nell'area di gioco e sulla cartella di ogni partecipante, sulla quale i numeri presenti saranno segnati automaticamente.

Le estrazioni proseguiranno fino alla consegna di tutti i premi del turno o fino all'estrazione di tutti i 90 numeri. Per ogni estrazione il software registra il numero estratto, l'ordine progressivo, la data e l'ora.

Fase 4 – Combinazioni vincenti e assegnazione dei premi

Per ciascun turno sono previste le seguenti combinazioni vincenti:

- **Ambo**: due numeri estratti sulla stessa riga della cartella;
- **Terno**: tre numeri estratti sulla stessa riga;
- **Quaterna**: quattro numeri estratti sulla stessa riga;
- **Cinquina**: tutti e cinque i numeri di una riga;
- **Tombola**: tutti i quindici numeri della cartella.

Dopo ogni estrazione il software verifica automaticamente tutte le cartelle attivate e assegna ciascun premio alla prima cartella che realizza la relativa combinazione. Ogni premio è assegnato una sola volta per turno. La vincita è comunicata in tempo reale sul tabellone e sullo smartphone del vincitore, con l'indicazione del nickname e del premio.

Qualora più cartelle realizzino la medesima combinazione con lo stesso numero estratto, il premio sarà assegnato alla cartella attivata per prima, sulla base della data e dell'ora di attivazione registrate dal sistema. Non sono pertanto previsti premi ex aequo.

Per la stessa cartella, il terno non potrà essere realizzato sulla riga che ha già dato luogo all'ambo.

La generazione delle cartelle, l'estrazione dei numeri e l'individuazione dei vincitori sono effettuate esclusivamente dal software, la cui perizia è a disposizione per ogni eventuale controllo, e non sono soggette a interventi manuali. I dati della Tombola Digitale (codici di gioco, cartelle, estrazioni e vincite) sono memorizzati su un server dedicato situato in Italia (Oracle Cloud, region di Milano) e conservati per l'intera durata del Concorso e per il periodo previsto dalla normativa. Al termine di ciascun turno l'elenco delle estrazioni, delle vincite e delle consegne, esportato dal software, sarà allegato al verbale.

Fase 5 – Consegna dei premi e premi non ritirati

Il premio è consegnato contestualmente alla vincita. A ogni vincita le estrazioni saranno sospese e il nickname del vincitore sarà annunciato pubblicamente e chiamato per tre volte consecutive.

Il vincitore dovrà presentarsi presso la postazione dedicata nell'area di gioco mostrando sul proprio smartphone la schermata di vincita, oltre a un documento di identità valido ove richiesto. Il personale incaricato verificherà la vincita e consegnerà il premio. La consegna sarà documentata mediante sottoscrizione dell'apposita liberatoria di accettazione e avvenuta consegna. Al termine della consegna le estrazioni riprenderanno.

Premio non ritirato. Qualora, dopo la terza chiamata, il vincitore non si presenti, la vincita sarà annullata e il premio sarà rimesso in palio, così da consentire ad altri partecipanti di aggiudicarselo:

- il premio sarà assegnato alla cartella che ha realizzato la stessa combinazione per prima dopo quella del vincitore assente, secondo l'ordine delle estrazioni e, a parità di estrazione, secondo l'orario di attivazione della cartella;
- se nessun'altra cartella ha ancora realizzato la combinazione, si proseguirà con le estrazioni e il premio sarà assegnato alla prima cartella che la realizzerà;
- la cartella del vincitore assente non potrà più aggiudicarsi il premio annullato, ma continuerà a concorrere all'assegnazione degli altri premi del turno;
- il nuovo vincitore sarà chiamato e dovrà presentarsi con le stesse modalità, e la procedura si ripeterà fino alla consegna del premio.

Ogni annullamento e ogni riassegnazione saranno registrati dal software e riportati nel verbale. I premi che non sarà stato possibile consegnare entro il termine delle estrazioni del turno saranno devoluti all'ente beneficiario di cui all'articolo 11.
I premi non potranno essere convertiti nel corrispondente valore in denaro né sostituiti con altri premi su richiesta del vincitore.
Qualora, per cause tecniche non imputabili ai partecipanti, non fosse possibile avviare o completare un turno, il turno sarà sospeso e ripreso non appena possibile dal punto in cui è stato interrotto, sulla base dei dati registrati dal software. Se non fosse possibile riprenderlo entro la giornata, i punti utilizzati per i codici di gioco del turno saranno riaccreditati ai partecipanti e i premi non assegnati saranno devoluti all'ente beneficiario di cui all'articolo 11.

Premi in palio
Il montepremi complessivo della Tombola Digitale è pari a € 2.000,00, suddiviso in n. 20 Gift Card del Centro Commerciale, n. 5 per ciascun turno:

TOMBOLAPP | PIANO PREMI 14/11/2027							
Combinazione	**Gift Card**	**Ore 15:00**	**Ore 16:15**	**Ore 17:30**	**Ore 18:45**	**Totale quantità**	**Totale valore**
Ambo	€ 30	1	1	1	1	4	€ 120
Terno	€ 50	1	1	1	1	4	€ 200
Quaterna	€ 70	1	1	1	1	4	€ 280
Cinquina	€ 100	1	1	1	1	4	€ 400
Tombola	€ 250	1	1	1	1	4	€ 1.000
TOTALE		**5**	**5**	**5**	**5**	**20**	**€ 2.000**

Art 7.3.6 BLACK & WIN – DAL 17/11/2027 AL 26/11/2027

Nel periodo **dal 17/11/2027 al 26/11/2027**, tutti i clienti maggiorenni del Centro Commerciale Puntadiferro che avranno scaricato l'App del Centro, completato la registrazione e accumulato punti APPunta potranno partecipare al concorso denominato **"Black & Win"**, con modalità Instant Win, direttamente tramite l'App.

Per giocare, l'utente dovrà accedere all'App del Centro Commerciale e selezionare il banner dedicato al concorso, attraverso il quale verrà indirizzato alla schermata contenente una breve descrizione del gioco e dei premi in palio.

Successivamente, l'utente dovrà cliccare sul pulsante **"Inizia il gioco"**. Comparirà quindi una schermata contenente un'immagine che potrà essere grattata virtualmente attraverso lo sfregamento del dito sullo schermo del proprio dispositivo.

Questa operazione consentirà di scoprire immediatamente l'esito della giocata e l'eventuale premio assegnato. In particolare:

- **Se la giocata è vincente**, comparirà una schermata con la dicitura **"Hai vinto xxx"** che specificherà il premio assegnato.
- **Se la giocata non è vincente**, comparirà una schermata con la dicitura **"Ritenta!"**.

Accedendo alla sezione **"I miei premi"** dell'App e selezionando il premio vinto, i vincitori potranno visualizzare le istruzioni necessarie per procedere al relativo ritiro.

Si specifica che:

- Ogni utente potrà giocare un massimo di 10 volte al giorno. In caso l'utente abbia superato il numero massimo di tentativi giornalieri consentiti (non più di 10), la pagina di gioco non presenterà la schermata di gioco 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*.
- Ogni giocata vale 10 punti (1 giocata= 10 punti che vengono decurtati dal saldo punti personale del partecipante).

Premi in palio:

DESCRIZIONE	QUANTITA'	VALORE CAD.	TOTALE MONTEPREMI
Gift Card del Centro Commerciale da € 10	200	10€	€ 2.000,00

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 rimesso in circolazione dal sistema.

Modalità di accettazione e consegna dei Premi
I premi possono essere ritirati come segue:
• Buono elettronico per ritirare la Gift Card: l'utente riceve automaticamente, al momento della vincita, un codice univoco che potrà essere utilizzato presso gli infopad del Centro per ritirare gratuitamente la gift card del valore di € 10,00 vinta. Trattandosi di buono elettronico, non è richiesta la sottoscrizione di alcuna liberatoria.
Il premio non potrà essere scambiato con il suo valore in denaro, né sostituito 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 similare, 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.
Il codice elettronico univoco dovrà essere riscattato presso gli infopad per ottenere la Gift Card entro il **26** novembre 2027. Tale data costituisce il termine per il riscatto del codice, non la data di scadenza della Gift Card emessa, che resterà valida per un anno dalla sua effettiva emissione, alle condizioni dell'articolo 9. Decorso inutilmente il termine di riscatto, il premio sarà considerato non richiesto e devoluto all'ente beneficiario di cui all'articolo 11.

Art 7.3.7 APPUNTA SUL CUORE – DAL 1/03 AL 26 /11/2027

Nel periodo **dal 1/3/2027 al 26 /11/2027**, tutti i clienti del Centro Commerciale Puntadiferro che avranno scaricato l'App del Centro, completato la registrazione e accumulato punti APPunta potranno partecipare all'iniziativa solidale denominata **"APPunta sul Cuore"**.

L'iniziativa ha l'obiettivo di coinvolgere i clienti del Centro Commerciale in un progetto di solidarietà a favore delle associazioni che si occupano della tutela e del benessere degli animali del territorio, attraverso la donazione volontaria dei punti accumulati mediante l'App APPunta.

L'obiettivo comune sarà quello di raccogliere **100.000 punti APPunta**, che il Centro Commerciale convertirà in una donazione del valore complessivo di **€ 5.000,00 in alimenti per animali**, destinati alle associazioni beneficiarie del territorio.

Modalità di partecipazione

Per partecipare all'iniziativa, gli utenti dovranno recarsi presso l'apposita postazione dedicata, allestita nella galleria del Centro Commerciale Puntadiferro.

Presso la postazione sarà presente un totem contenente un **QR Code dedicato all'iniziativa**. Il partecipante dovrà:

- accedere all'App APPunta dal proprio dispositivo,
- cliccare su PREMI
- trovare il banner della donazione
- Ogni operazione di donazione comporta la decurtazione di 20 punti APPunta. (max 10 volte in totale)

L'utente potrà effettuare fino ad un massimo di 10 operazioni di donazione; l'importo totale donato dovrà pertanto essere un multiplo di 20 punti.

Una volta confermata l'operazione, i punti donati verranno automaticamente decurtati dal saldo personale dell'utente e conteggiati nel totale dei punti raccolti a favore dell'iniziativa. I punti donati non potranno essere successivamente recuperati o utilizzati per partecipare alle altre iniziative del programma APPunta.

Raccolta punti e raggiungimento dell'obiettivo

Durante il periodo dell'iniziativa, i punti donati dai partecipanti contribuiranno al raggiungimento dell'obiettivo comune di **100.000 punti APPunta**.

Al raggiungimento dell'obiettivo di 100.000 punti, il Centro Commerciale provvederà alla conversione degli stessi in **€ 5.000,00 di alimenti per animali**, che saranno destinati alle associazioni beneficiarie individuate sul territorio.

Qualora non venisse raggiunto il montepunti la donazione verrà erogata ugualmente.

Consegna della donazione

Al termine dell'iniziativa sarà organizzato un momento conclusivo presso il Centro Commerciale Puntadiferro, durante il quale verrà effettuata la consegna simbolica degli alimenti raccolti a favore delle associazioni beneficiarie.

Si specifica che:

- La partecipazione ad APPunta Solidarietà è volontaria e non prevede l'assegnazione di premi, riconoscimenti economici o altri vantaggi individuali ai partecipanti.
- I punti donati non costituiscono denaro e non potranno essere convertiti in somme di denaro a favore degli utenti.
- La conversione dei punti raccolti in alimenti per animali sarà effettuata dal Centro Commerciale secondo le modalità previste dall'iniziativa.
- APPunta Solidarietà costituisce un'iniziativa solidale distinta dalle meccaniche di assegnazione dei premi previste dalle altre attività del programma APPunta e non comporta alcuna estrazione, graduatoria o attribuzione casuale di vincite.

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 9 – Natura e valore dei Premi
Il montepremi complessivo confermato dal Promotore è pari a € 17.000,00.

Black Win: n. 200 Gift Card da € 10,00 ciascuna, per un valore complessivo di € 2.000,00.
Riepilogo definitivo montepremi APPunta 2026–2027

Concorso	N. premi	Montepremi
La Ruota delle Sorprese – Gift Card da 10 €	300	3.000,00 €
Love & Win– Peluche e Gift Card	480	3.000,00 €
APPunta all'Asta! – Gift Card all'asta	42	1.700,00 €
APPunta all'Asta! – Super estrazioni	3	300,00 €
Il Safari delle Meraviglie – Gift Card ore 11:30	30	760,00 €
Il Safari delle Meraviglie – Gift Card ore 15:30	30	770,00 €
Il Safari delle Meraviglie – Gift Card ore 18:00	10	470,00 €
Il Safari delle Meraviglie – Peluche ore 18:00	50	3.000,00 €
TombolAPP – Gift card	20	2.000,00 €
Black & Win – Gift Card da 10 €	200	2.000,00 €
TOTALE	1165	17.000,00 €

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:

- La modalità di accettazione e documentazione della consegna varia in base al premio e al canale di assegnazione. Per Gira la Ruota e Gratta e Vinci Black Friday, il vincitore riceve nell'App un codice elettronico univoco da utilizzare presso gli infopad per ottenere la Gift Card; non è richiesta la sottoscrizione cartacea della liberatoria, fermo restando l'obbligo di tracciabilità dell'attribuzione, del codice e del riscatto. Per Vending Machine, Asta di APPunta, Safari della Fortuna e per gli eventuali premi della Tombola Digitale che siano consegnati fisicamente, il vincitore dovrà esibire un documento di identità valido, ove richiesto, e sottoscrivere la liberatoria/ricevuta di accettazione e consegna. Le eventuali modalità esclusivamente digitali della Tombola saranno disciplinate nell'apposito articolo una volta definito dal cliente. La fideiussione garantisce il montepremi del concorso secondo l'articolo 10 e non determina di per sé l'obbligo di firma della liberatoria.

Precisazioni sui premi
La Gift Card del Centro Commerciale è una carta regalo prepagata (o buono spesa elettronico) aderente al circuito Mastercard, utilizzabile presso i punti vendita del Centro Commerciale dotati di POS abilitati, secondo le condizioni applicabili. Ha validità di un anno dalla data di effettiva emissione e potrà essere impiegata in uno o più acquisti, nei limiti del credito disponibile. Al termine del credito

o della validità non sarà ulteriormente utilizzabile né ricaricabile. Per le 45 Gift Card dell'Asta di APPunta vale la condizione particolare di spendibilità esclusiva presso lo store abbinato a ciascun premio, come indicato nell'articolo 7.3.3 e nella relativa tabella: tali Gift Card potranno essere spese soltanto all'interno dello specifico punto vendita assegnato. Per La Ruota delle Sorprese e Black & Win, il termine del **26** novembre 2027 riguarda il riscatto del codice elettronico per ottenere la Gift Card, mentre la validità di un anno della Gift Card decorre dalla sua effettiva emissione.
(*) 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 similare, 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 mediate 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: **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 – Garanzie relative al software

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

Hai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 la informiamo che può consultare l'informativa privacy sul sito web del centro commerciale al seguente link:
https://www.ccpuntadiferro.it/privacy-2/

Ferrara, 09/11/2026

Il Soggetto Delegato
Network Pro srl