

**Regolamento**  
**del concorso a premi denominato**  
**«Partecipa al Concorso con il biglietto “Sfida al Casinò” e l’App Gratta e Vinci»**  
**Versione modificata per proroga a valere dal 2 giugno 2017**

**IMPRESE PROMOTRICI**

**Lottomatica S.p.A.** con sede legale in Roma, Viale del Campo Boario 56/d, Codice Fiscale, Partita IVA e Iscrizione Registro Imprese di Roma n. 13109741002

In associazione con

**Lotterie Nazionali S.r.l.**, con sede legale in Roma, Viale del Campo Boario 56/d, Partita IVA e Codice Fiscale 10969001006

Di seguito, Lottomatica S.p.A. e Lotterie Nazionali S.r.l. sono definiti congiuntamente il “Promotore”.

**TIPOLOGIA**

Concorso a premi (di seguito il “Concorso”) con assegnazione dei premi promessi attraverso:

- vincita a rinvenimento immediato gestita tramite un *software* appositamente programmato e oggetto di idonea dichiarazione attestante l’assoluta casualità nella determinazione delle partecipazioni vincenti (di seguito, “Instant Win”);
- estrazioni a sorte con cadenza periodica (di seguito, “Estrazioni”).

**TERRITORIO**

Nazionale italiano.

I sistemi informativi preposti alla gestione tecnica del Concorso sono residenti in un *data center* situato nel territorio dello Stato.

**PERIODO PROMOZIONALE**

Sarà possibile partecipare al Concorso dal 02/03/2017 al 01/06/2017 – **prorogato sino al 13/07/2017** (di seguito “Periodo Promozionale”).

Ai fini dell’assegnazione dei premi promessi mediante le Estrazioni, il Periodo Promozionale è diviso in 19 fasi di partecipazione (di seguito, “Fasi”), ossia le 13 inizialmente previste e a cui si

aggiungono le nuove 6 Fasi corrispondenti al periodo di proroga, così temporalmente ripartite:

Fase	Dal	Al	Estrazione entro il
1	02/03/2017	08/03/2017	06/04/2017
2	09/03/2017	15/03/2017	
3	16/03/2017	22/03/2017	
4	23/03/2017	29/03/2017	
5	30/03/2017	05/04/2017	04/05/2017
6	06/04/2017	12/04/2017	
7	13/04/2017	19/04/2017	
8	20/04/2017	26/04/2017	
9	27/04/2017	03/05/2017	08/06/2017
10	04/05/2017	10/05/2017	
11	11/05/2017	17/05/2017	
12	18/05/2017	24/05/2017	
13	25/05/2017	01/06/2017	21/07/2017
14	02/06/2017	08/06/2017	
15	09/06/2017	15/06/2017	
16	16/06/2017	22/06/2017	
17	23/06/2017	29/06/2017	
18	30/06/2017	06/07/2017	
19	07/07/2017	13/07/2017	

## OGGETTO DELLA PROMOZIONE

Il presente Concorso promuove:

- l'acquisto di biglietti delle lotterie nazionali ad estrazione istantanea "Gratta e Vinci" denominati "**Sfida al Casinò**" sui quali sia pubblicizzato il Concorso (di seguito "Biglietti Promozionati").
- l'utilizzo della nuova applicazione denominata "Gratta e Vinci" (di seguito "Applicazione") sviluppata dal Promotore.

In riferimento all'Applicazione, saranno disponibili le seguenti versioni (i marchi riferiti ai sistemi operativi appartengono ai legittimi proprietari):

- Applicazione per iOS: accessibile da qualsiasi iPhone o iPad dotato di tale sistema operativo in versione superiore alla 9.0 e abilitato alla connessione ad Internet e iOS 64bit.
- Applicazione per Android: accessibile da qualsiasi *smartphone* o Tablet dotato di tale sistema operativo in versione superiore alla 4.1 e abilitato alla connessione ad Internet.

Il *download* finalizzato all'installazione dell'Applicazione compatibile con apparati sopra elencati, avverrà mediante piattaforme digitali (Store/Market) previa approvazione tecnica da parte dei rispettivi proprietari, i quali non sono coinvolti, in alcun modo, nell'organizzazione e gestione del Concorso ma esclusivamente nella messa a disposizione dei suddetti sistemi di *download*.

Tali piattaforme digitali sono infatti soltanto il mero tramite tecnologico per il *download* che, una volta effettuato, rende il software residente su *smartphone/tablet* e pertanto, le funzionalità operative gestite tramite l'Applicazione mantengono il requisito di svolgimento sul territorio nazionale.

Anche i dati provenienti dall'Applicazione saranno quindi elaborati dai sistemi di gestione del Concorso residenti in Italia.

Si precisa inoltre che:

- Il *download* e l'utilizzo dell'Applicazione sono gratuiti, fermi restando i normali costi di accesso alla rete Internet, come praticati dall'operatore di appartenenza;
- eventuali successive emissioni di biglietti Gratta e Vinci denominati "Sfida al Casinò" sui quali non sia pubblicizzato il Concorso non sono validi per la partecipazione;
- i Biglietti Promozionati sono quelli di cui al seguente facsimile:



## DESTINATARI E PUBBLICITA'

Il Concorso è rivolto ad utenti maggiorenni, residenti o domiciliati in Italia, in possesso di un dispositivo mobile compatibile con l'Applicazione, datati di una casella di posta elettronica e di accesso alla rete Internet (di seguito, "Utenti").

Il Concorso sarà pubblicizzato sui Biglietti Promozionati e sul sito [www.grattaevinci.com](http://www.grattaevinci.com)

Inoltre, al fine di rendere nota la proroga del Concorso fino al 13/07/2017, saranno predisposte idonee comunicazioni mediante l'Applicazione, sul sito [www.grattaevinci.com](http://www.grattaevinci.com) nonché locandine da esporsi presso i rivenditori dei Biglietti Promozionati.

Il presente regolamento sarà accessibile dall'Applicazione e dal sito [www.grattaevinci.com](http://www.grattaevinci.com)

### **MODALITA' INSTANT WIN - PREMI IN PALIO**

Con assegnazione mediante Instant Win e ripartiti durante l'intero Periodo Promozionale, saranno messi in palio n. 26.946 buoni acquisto Ticket Compliments® Digital (di seguito, i "Buoni") del valore di 20€ (IVA non esposta) cadauno, così ripartiti:

- n. 18.500 in palio dal 02/03/2017 al 01/06/2017;
- n. 8.446 in palio dal 02/06/2017 al 13/07/2017 (calcolati proporzionalmente, rispetto a quelli già in palio sino al 01/06/2017, sulla base della durata del periodo di proroga).

Il Buono è valido fino al 31/12/2017 (o eventuale termine successivo come indicato nel Buono stesso, inviato in formato digitale stampabile al vincitore) e, in caso di mancato utilizzo entro la data di scadenza non sarà più utilizzabile né sostituibile con altro buono acquisto.

Il Buono non è cedibile, né commerciabile, né convertibile in denaro e non dà diritto a resto (nel caso di acquisto per un valore inferiore a quello del Buono stesso). Qualora l'acquisto fosse superiore al valore del Buono, il possessore potrà integrare l'importo dovuto con le altre forme di pagamento accettate dall'esercizio commerciale.

L'elenco degli esercizi commerciali presso i quali il Buono è utilizzabile è disponibile alla URL: [www.dovecompro.edenred.it](http://www.dovecompro.edenred.it)

### **MODALITA' ESTRAZIONE - PREMI IN PALIO**

Per ognuna delle Fasi, mediante Estrazione secondo pianificazione di cui al presente regolamento, sarà assegnato n. 1 premio consistente in un buono viaggio (di seguito il "Voucher Viaggio") del valore di 3.500€ (IVA non esposta) spendibile presso primaria agenzia di viaggi, in un'unica soluzione, per importo pari al valore facciale, entro un anno dalla data di emissione, per un viaggio con destinazione, durata e numero di partecipanti a scelta del vincitore. In caso di parziale utilizzo o mancata fruizione entro la data non si avrà diritto a resto. Qualora il viaggio scelto dal vincitore sia di valore superiore a quello del buono viaggio, lo stesso dovrà integrare la differenza.

### **MONTEPREMI COMPLESSIVO**

Il montepremi complessivo, composto da:

- n. 18.500 Buoni (in palio dal 02/03/2017 al 01/06/2017)
  - n. 8.446 Buoni (in palio dal 02/06/2017 al 13/07/2017)
  - n. 13 Voucher Viaggio (in palio per le Fasi da 1 a 13)
  - n. 6 Voucher Viaggio (in palio per le Fasi da 14 a 19)
- è pertanto pari a 605.420€ (IVA non esposta).

### **INSTANT WIN - MODALITA' DI PARTECIPAZIONE, ASSEGNAZIONE DEI PREMI E CONSEGNA**

Ai fini della partecipazione al Concorso, tutti gli Utenti possessori di uno o più Biglietti Promozionati, dopo aver effettuato il *download* dell'Applicazione dovranno provvedere alla relativa attivazione previa registrazione (di seguito, "Registrazione").

Ai fini della Registrazione dovranno essere forniti i seguenti dati: 'nome', 'cognome' e 'indirizzo e-mail' nonché, facoltativamente, 'numero di telefono cellulare' (di seguito, i "Dati").

Nome e cognome dovranno essere corrispondenti a quelli presenti sul proprio documento d'identità.

Come espresso nell'Informativa Privacy messa a disposizione degli Utenti medesimi preventivamente alla Registrazione, i Dati degli Utenti saranno trattati, nel rispetto del D.Lgs 196/2003 ("Codice Privacy"), per le finalità primarie connesse alla gestione del Concorso e per tale trattamento, in quanto riferito ad obblighi normativi e contrattuali da parte del Promotore, non è necessario il rilascio del consenso.

L'eventuale mancato rilascio di ulteriori opzionali e specifici consensi per finalità promozionali e di marketing non impedirà la partecipazione al Concorso.

Posto che l'indirizzo di posta elettronica dell'Utente sarà utilizzato sia per comunicare l'eventuale vincita di uno dei premi promessi nonché per l'invio del premio stesso, ogni partecipante al Concorso sarà responsabile del corretto inserimento di tale dato durante la Registrazione nonché dell'eventuale aggiornamento accedendo alla sezione "Impostazioni" dal Menù dell'Applicazione. Tale indirizzo di posta elettronica, al fine di fruire del premio eventualmente vinto, dovrà conseguentemente essere riferito ad una casella e-mail operativa e presidiata dall'Utente (ossia raggiungibile e non risultante inibita alla ricezione di nuovi messaggi).

Una volta completata la Registrazione e conseguente attivazione dell'Applicazione, l'Utente dovrà, attraverso l'apposita funzionalità, inquadrare il QRCode (ossia un codice a barre a matrice bidimensionale) visualizzabile dopo aver rimosso la vernice coprente nella sezione in alto a destra sul fronte del Biglietto Promozionato in proprio possesso (di seguito, il "Codice").

Ogni Codice darà diritto ad una sola partecipazione al Concorso; eventuali riutilizzi del Codice, dal medesimo o altro Utente non darà diritto ad ulteriori partecipazioni.

Una volta completata la procedura, l'Utente avrà accesso, mediante l'Applicazione, all'interfaccia interattiva di partecipazione all'Instant Win, consistente in un'esperienza in c.d. 'realtà aumentata'.

Al termine dell'attività interattiva sarà comunicato l'esito della partecipazione. Si precisa pertanto che tale esito, determinato con casualità dal *software* di gestione dell'Instant Win, verrà esposto in modalità grafica all'Utente.

Qualora la sessione di collegamento all'Applicazione dovesse interrompersi durante la visualizzazione dell'esito della partecipazione, l'Utente potrà visualizzarla al successivo accesso.

Entro le 24 ore successiva alla vincita, ne sarà data ulteriore comunicazione a mezzo e-mail ed eventualmente SMS (qualora tale dato sia stato fornito) e c.d. *push notification* (qualora l'Utente abbia autorizzato tale funzione dell'Applicazione).

In caso di vincita del Buono, lo stesso sarà inviato all'Utente vincitore a mezzo posta elettronica (all'indirizzo fornito durante la Registrazione o successivamente aggiornato), in formato digitale, entro 15 giorni dalla data di assegnazione.

Ogni Utente che dovesse effettuare più partecipazioni al Concorso, inquadrando il Codice presente su ulteriori Biglietti Promozionati in proprio possesso, potrà eventualmente risultare vincitore di più Buoni durante il Periodo Promozionale.

Ogni partecipazione all'Instant Win, indipendentemente dall'esito, costituirà anche un titolo di partecipazione all'Estrazione riferita alla Fase durante la quale l'Utente avrà partecipato all'Instant Win.

Inoltre, qualora la partecipazione all'Instant Win sia risultata non vincente, l'Utente potrà utilizzare un'ulteriore funzionalità del sistema di gestione del Concorso che, in modo casuale, attribuirà ulteriori titoli di partecipazione all'Estrazione riferita alla rispettiva Fase. Una volta cliccato sulla grafica rappresentante una ruota all'interno dell'Applicazione, la stessa visualizzerà l'esito del moltiplicatore dei titoli di partecipazione all'Estrazione di Fase (di seguito, "Moltiplicatore") e specificatamente:

Moltiplicatore 2

Moltiplicatore 5

Moltiplicatore 10

Moltiplicatore 50

## Moltiplicatore 100

Qualora il Biglietto Promozionato risulti vincente rispetto al premio in denaro riferito alla lotteria nazionale, la partecipazione al Concorso dovrà evidentemente avvenire prima che tale Biglietto Promozionato sia riconsegnato ai fini dell'incasso della vincita stessa.

### **ESTRAZIONI - MODALITA' DI PARTECIPAZIONE, ASSEGNAZIONE DEI PREMI E CONSEGNA**

Ogni partecipazione all'Instant Win darà diritto ad un titolo di partecipazione all'Estrazione riferita alla rispettiva Fase, eventualmente incrementato grazie all'esito del Moltiplicatore.

Prima di ogni Estrazione saranno elaborati gli elenchi delle partecipazioni valide per ogni rispettiva Fase (di seguito, "Elenco Eleggibili").

Secondo la pianificazione temporale prevista, alla presenza di un Funzionario (responsabile per la Tutela del Consumatore e la Fede Pubblica) presso la CCIAA di appartenenza, ogni Estrazione sarà effettuata utilizzando un software dotato di meccanismo di vincita casuale (basato sull'esecuzione del metodo "rand" di Microsoft® Excel® e oggetto di idonea dichiarazione attestante il rispetto della fede pubblica da parte del suddetto sistema informatico).

Da ogni Elenco Eleggibili riferito alla rispettiva Fase saranno estratti n. 1 vincitore e n. 10 riserve. Un Utente, qualora abbia maturato più titoli di partecipazione in differenti Fasi, potrà risultare vincitore di un solo premio consistente nel Voucher Viaggio.

Successivamente all'Estrazione, ogni Utente risultato vincitore sarà contattato a mezzo e-mail (inviata all'indirizzo indicato durante la Registrazione ed eventualmente a mezzo telefonata, qualora abbia rilasciato anche tale un numero di telefono cellulare) e dovrà rispondere, entro 10 giorni, a mezzo posta elettronica, allegando copia del proprio documento d'identità.

Qualora non dovesse pervenire risposta entro tale termine temporale, sarà inviato un sollecito.

Se anche tale comunicazione dovesse restare senza riscontro entro i successivi 5 giorni o nel caso in cui, seppur pervenuto in tempo utile, il documento d'identità risultasse riferito ad un'identità (nome e cognome) differente rispetto a quella indicata durante la Registrazione, verrà meno il diritto al Voucher Viaggio che sarà pertanto assegnato alla prima riserva e così via.

In caso di risposta in tempo utile e qualora il nome e cognome presenti nel documento d'identità corrispondano a quelli indicati durante la Registrazione, sarà richiesto al vincitore di fornire il nominativo al quale il Voucher Viaggio dovrà essere intestato (se diverso dal vincitore, dovrà comunque essere un soggetto maggiorenne).

Il Voucher Viaggio, in forma digitale, sarà inviato al rispettivo vincitore, a mezzo e-mail, entro 10

giorni dalla data di accettazione del premio.

### **RINUNCIA ALLA RIVALSA**

Il Promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte ex art 30 D.P.R. 600 del 29/9/73 a favore dei vincitori.

### **NOTE FINALI**

- I premi eventualmente non assegnati ed i premi diversi da quelli rifiutati, in riferimento alla modalità 'concorso a premi' saranno devoluti alla A.G.O.P. Onlus - Largo A. Gemelli 8, 00168 - Roma - C.F. 07273560586
- Il Promotore non è responsabile in caso di impossibilità dell'Utente ad accedere all'Applicazione per cause imputabili al dispositivo mobile da esso utilizzato, al *software* in esso installato diverso dall'Applicazione, al fornitore di connettività Internet, a qualsiasi causa di forza maggiore o imputabile a terzi.
- Il Promotore ha il diritto di inibire, a tutela di tutti i partecipanti, l'accesso al Concorso ad un Utente che dovesse tentare di eludere o violare il sistema informatico di gestione e controllo delle partecipazioni, oltre a riservarsi il diritto di informare di tali tentativi le autorità competenti in materia.
- Il Promotore non sarà responsabile per il mancato recapito comunicazioni di vincita o di consegna dei premi qualora l'Utente abbia fornito un indirizzo di posta elettronica inesistente, nel frattempo disabilitato o inibito alla ricezione di nuovi messaggi o nel caso in cui, la configurazione della casella di posta elettronica (lato *client* o lato *server*) consideri erroneamente i messaggi quale *spam*.