

**REGOLAMENTO**  
**CONCORSO A PREMI**  
**“MERCEDES BENZ ARAM CHALLENGE”**

**1. IL PROMOTORE**

La società promotrice del concorso a premi “MERCEDES BENZ ARAM CHALLENGE” (di seguito: il “**Concorso**”) è ProGaming Italia S.r.l., con sede legale in Via M. H. Hueber, 3 – San Candido (BZ) – 39038 – Italia e con P. IVA 02373080213 (la “**Società Promotrice**”).

**2. DURATA DEL CONCORSO**

Il Concorso si svolgerà dal 17 dicembre 2020 dalle ore 15:00 al 29 dicembre 2020 alle ore 23:59 (la “**Durata del Concorso**”). Le ratifiche dei vincitori dei premi assegnati saranno effettuate alla presenza di un notaio.

**3. IL TERRITORIO**

Il Concorso si svolgerà nel territorio della Repubblica Italiana e della Repubblica di San Marino (il “**Territorio**”).

**4. I DESTINATARI DELL’INIZIATIVA**

È destinataria dell’iniziativa qualsiasi persona residente nel Territorio (il “**Destinatario dell’Iniziativa**” o, al plurale, i “**Destinatari dell’Iniziativa**”) che, cumulativamente:

- abbia compiuto il 16° (sedicesimo) anno di età, e, qualora non abbia ancora compiuto 18 (diciotto) anni, abbia ottenuto il preventivo consenso del genitore / tutore / soggetto esercente la responsabilità genitoriale per poter partecipare;
- abbia creato un proprio account “**ESL ID**” sul sito <https://play.eslgaming.com/italy> (il “**Sito**”), accedendo alla sezione *cup MERCEDES BENZ ARAM CHALLENGE* e fornendo i dati personali richiesti nel modulo di registrazione in modo corretto, completo e veritiero, e confermando la registrazione secondo le procedure previste dal Sito stesso (di seguito la “**Registrazione Veritiera**”);
- sia in possesso di un account Riot Games valido sul sito <https://www.riotgames.com/en>, la cui registrazione risulti effettuata nel Territorio.

La corretta compilazione di tutti i dati richiesti nel *form* è indispensabile per la partecipazione al Concorso.

Non possono in ogni caso partecipare al Concorso:

- i collaboratori e/o dipendenti della Società Promotrice e i familiari degli stessi;
- i soggetti che si siano iscritti al Concorso attraverso registrazioni non conformi alla Registrazione Veritiera (come di seguito definita);
- i soggetti che utilizzino automatismi informatici o c.d. “*robot*” volti ad eludere i sistemi di controllo sulla partecipazione al Concorso o finalizzati a simulare l’interazione con il Sito.

**5. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE E DI SVOLGIMENTO**

Il Concorso è strutturato su 2 (due) fasi: “*One Day Cup*” (online) e “*Online Final*” nella modalità 2vs2.

**5.1 ONE DAY CUP**

Al fine di partecipare al Concorso, i Destinatari dell’Iniziativa dovranno accedere alla sezione del gioco “*LEAGUE OF LEGENDS*” (il “**Gioco**”) nel Sito. Successivamente, i Destinatari dell’Iniziativa dovranno iscriversi ad almeno una delle *one-day cup* (le “**CUP**”) secondo le modalità e le tempistiche indicate nel presente articolo.

Le date di partecipazione alle CUP sono qui di seguito riportate:

- 17 dicembre 2020 dalle ore 15:00.
- 20 dicembre 2020 dalle ore 15:00.
- 22 dicembre 2020 dalle ore 15:00.
- 27 dicembre 2020 dalle ore 15:00.

Al termine di ciascuna CUP, verrà stilata una classifica sulla base dei risultati realizzati dal *team* composto da 2 (due) Destinatari dell’Iniziativa (i “**Team**”). Gli otto (8) Team che, nell’ambito di ognuna delle CUP, avranno realizzato il miglior risultato, avranno diritto a ricevere i premi di seguito elencati:

- Al Team primo classificato di ciascuna CUP (il “**Team Vincitore CUP Primo Classificato**”):
  - (a) due buoni Amazon (uno per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team), ciascuno del valore di Euro 75,00 (settantacinque/00) IVA inclusa;
  - (b) due buoni (uno per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team) regalo (*Riot points*), utilizzabili presso i negozi online di Riot Games, e per acquistare oggetti virtuali a pagamento con l’account Riot Games, ciascuno del valore di Euro 50,00 (cinquanta/00) IVA inclusa; e
  - (c) due *skin in game* del Gioco (una per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team), ciascuna del valore commerciale di Euro 15,00 (quindici/00) IVA inclusa;
- Al Team secondo classificato di ciascuna CUP (il “**Vincitore CUP Secondo Classificato**”):
  - (d) due buoni Amazon (uno per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team), ciascuno del valore di Euro 50,00 (cinquanta/00) IVA inclusa;
  - (e) due buoni (uno per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team) regalo (Riot points), utilizzabili presso i negozi online di Riot Games, e per acquistare oggetti virtuali a pagamento con l’account Riot Games, ciascuno del valore di Euro 25,00 (venticinque/00) IVA inclusa; e
  - (f) due *skin in game* del Gioco (una per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team), ciascuna del valore commerciale di Euro 15,00 (quindici/00) IVA inclusa;
- Al terzo e al quarto Team classificato di ciascuna CUP:
  - (g) due buoni Amazon (uno per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team), ciascuno del valore di Euro 25,00 (venticinque/00) IVA inclusa;
  - (h) due buoni (uno per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team) regalo (Riot points), utilizzabili presso i negozi online di Riot Games, e per acquistare oggetti virtuali a pagamento con l’account Riot Games, ciascuno del valore di Euro 10,00 (dieci/00) IVA inclusa; e
  - (i) due *skin in game* del Gioco, ciascuna del valore commerciale di Euro 15,00 (quindici/00) IVA inclusa a;
- Dal quinto all’ottavo Team classificato di ciascuna CUP:
  - (j) due *skin in game* del Gioco, ciascuna del valore commerciale di Euro 15,00 (quindici/00) IVA inclusa.

Il Team Vincitore CUP Primo Classificato, il Team Vincitore CUP Secondo Classificato e tutti gli altri Team vincitori (fino al Team ottavo classificato di ciascuna CUP) sono congiuntamente identificati come i “**Team Vincitori CUP**”.

Inoltre, il Team Vincitore CUP Primo Classificato e il Team Vincitore CUP Secondo Classificato di ciascuna CUP (per un totale di 8 Team Vincitori CUP) avranno diritto di accedere alla *“Online Final”*, come descritta al paragrafo 5.2, che si terrà il giorno 29 dicembre 2020.

A seguito della ratifica dei Vincitori CUP da parte di un notaio o di un funzionario della competente Camera di Commercio, i Team Vincitori CUP riceveranno una comunicazione via e-mail all’indirizzo indicato in fase di Registrazione Veritiera (la *“Comunicazione di Vincita”*), contenente le modalità con le quali procedere alla convalida della vincita entro 24 ore dal ricevimento della stessa.

Si precisa che, nel caso in cui uno o entrambi i Destinatari dell’Iniziativa componenti del Team Vincitore CUP abbiano un’età inferiore a 18 anni, saranno tenuti a trasmettere, al momento della convalida, l’autorizzazione a partecipare al Concorso sottoscritta da parte del proprio genitore/tutore/soggetto esercente la responsabilità genitoriale sul Destinatario dell’Iniziativa.

I premi in palio nell’ambito delle CUP saranno consegnati via e-mail a ciascun Destinatario dell’Iniziativa componente del Team Vincitore CUP dalla Società Promotrice entro 48 ore dalla convalida della vincita.

Nel caso di mancata convalida della vincita da parte anche di uno solo dei componenti del Team Vincitore CUP, il Team Vincitore CUP perderà il diritto di ricevere il premio al medesimo spettante e la Società Promotrice procederà a contattare il Team Vincitore CUP o il Team immediatamente successivo nella classifica delle CUP.

La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità per il caso in cui la Comunicazione di Vincita non si perfezionasse a causa di problematiche legate alla casella di posta elettronica indicata dai Destinatari dell’Iniziativa in fase di Registrazione Veritiera (come per il caso di casella disabilitata, inesistente o piena) e/o in ragione di problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il software e l’hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, antivirus, antispam, firewall o cause di qualunque altro genere al di fuori del controllo della Società Promotrice.

## 5.2 LA ONLINE FINAL

Le modalità di svolgimento e l’ora della *Online Final* saranno comunicate a ciascun Team Vincitore CUP Primo e Secondo Classificato entro il 28 dicembre 2020.

Alla *Online Final* avranno accesso gli 8 (otto) Team Vincitori CUP Primi e Secondi Classificati (collettivamente, i *“Team Partecipanti Finali”*).

I Team Partecipanti Finali dovranno accedere al Gioco all’interno del Sito.

Al termine della *Online Final*, verrà stilata una classifica sulla base dei risultati realizzati da ciascun Team Partecipante Finale.

Gli 8 (otto) Team Partecipanti Finali avranno diritto ad un premio consistente in:

- Al Team primo classificato della *“Online Final”*:
  - (a) due buoni Amazon (uno per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team), ciascuno del valore di Euro 250,00 (duecentocinquanta/00) IVA inclusa;
  - (b) due buoni (uno per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team) regalo (Riot points), utilizzabili presso i negozi online di Riot Games, e per acquistare oggetti virtuali a pagamento con l’account Riot Games, ciascuno del valore di Euro 75,00 (settantacinque/00) IVA inclusa; e
  - (c) quattro *skin in game* (due per ogni Destinatario dell’Iniziativa componente del Team) del Gioco, ciascuna del valore commerciale di Euro 15,00 (quindici/00) IVA inclusa;
- Al Team secondo classificato della *“Online Final”*:

- (d) due buoni Amazon (uno per ogni Destinatario dell'Iniziativa componente del Team), ciascuno del valore di Euro 100,00 (cento/00) IVA inclusa;
- (e) due buoni (uno per ogni Destinatario dell'Iniziativa componente del Team) regalo (Riot points), utilizzabili presso i negozi online di Riot Games, e per acquistare oggetti virtuali a pagamento con l'account Riot Games, ciascuno del valore di Euro 50,00 (cinquanta/00) IVA inclusa; e
- (f) quattro *skin in game* del Gioco (due per ogni Destinatario dell'Iniziativa componente del Team), ciascuna del valore commerciale di Euro 15,00 (quindici/00) IVA inclusa;
- Al terzo e al quarto Team classificato della "Online Final":
  - (g) due buoni Amazon (uno per ogni Destinatario dell'Iniziativa componente del Team), ciascuno del valore di Euro 50,00 (cinquanta/00) IVA inclusa;
  - (h) due buoni (uno per ogni Destinatario dell'Iniziativa componente del Team) regalo (Riot points), utilizzabili presso i negozi online di Riot Games, e per acquistare oggetti virtuali a pagamento con l'account Riot Games, ciascuno del valore di Euro 25,00 (venticinque/00) IVA inclusa; e
  - (i) quattro *skin in game* (due per ogni Destinatario dell'Iniziativa componente del Team) del Gioco, ciascuna del valore commerciale di Euro 15,00 (quindici/00) IVA inclusa;
- Dal quinto e all'ottavo classificato della "Online Final":
  - (j) due buoni Amazon (uno per ogni Destinatario dell'Iniziativa componente del Team), ciascuno del valore di Euro 20,00 (venti/00) IVA inclusa;
  - (k) e quattro *skin in game* (due per ogni Destinatario dell'Iniziativa componente del Team) del Gioco, ciascuna del singolo valore commerciale di Euro 15,00 (quindici/00) IVA inclusa,
 (congiuntamente definiti, i "**Team Vincitori Finali**").

A seguito della ratifica dei Team Vincitori Finali da parte di un notaio o di un funzionario della competente Camera di Commercio, tutti i Destinatari dell'Iniziativa componenti dei Team Vincitori Finali riceveranno una nuova Comunicazione di Vincita via e-mail, contenente le modalità con le quali procedere alla convalida della vincita. I Destinatari dell'Iniziativa componenti dei Team Vincitori Finali avranno 48 (quarantotto) ore per convalidare la propria vincita.

Nel caso di mancata convalida della vincita da parte anche di uno solo dei componenti del Team Vincitore Finale, il Team Vincitore Finale perderà il diritto di ricevere il premio al medesimo spettante.

I premi in palio nell'ambito della *Online Final* saranno consegnati via e-mail a ciascun Destinatario dell'Iniziativa componente del Team Vincitore Finale dalla Società Promotrice entro 48 ore dalla convalida della vincita.

Alla luce di quanto sopra, **il montepremi del Concorso è pari ad Euro 5.010,00 (cinquemiladieci/00) IVA esclusa.**

Nessun premio può essere convertito in denaro e/o in gettoni d'oro.

La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità per il caso in cui la Comunicazione di Vincita non si perfezionasse a causa di problematiche legate alla casella di posta elettronica indicata dai Destinatari dell'Iniziativa in fase di Registrazione Veritiera (come per il caso di casella disabilitata, inesistente o piena) e/o in ragione di problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, antivirus, antispam, firewall o cause di qualunque altro genere al di fuori del controllo della Società Promotrice.

## 6. PREMIO NON RICHIESTO O NON ASSEGNATO

Ciascun premio spettante e non richiesto o non assegnato secondo quanto previsto nel presente regolamento sarà devoluto in beneficenza all'associazione non lucrativa di utilità sociale:

ALBERO DELLA VITA

Fondazione L'Albero della Vita ONLUS Via Vittor Pisani, 13 - 20124 - Milano

Tel: +39 02 90751517 - Fax: +39 02 90751464

E-mail: info@alberodellavita.org

## **7. PUBBLICITÀ**

Il Concorso, le sue modalità di svolgimento, unitamente al presente regolamento, saranno resi noti e pubblicati sul Sito e per tutta la Durata del Concorso.

Il Concorso sarà altresì pubblicizzato in tutte le pagine web e con ogni modalità che la Società Promotrice riterrà idonee.

## **8. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

I dati personali dei Destinatari dell'Iniziativa saranno trattati nel pieno rispetto della normativa applicabile di tempo in tempo al trattamento dei dati personali.

Il titolare del trattamento dei dati personali raccolti è la Società Promotrice.

### ***Finalità e base giuridica del trattamento***

#### ***A. Svolgimento del Concorso***

I dati personali raccolti per la partecipazione al Concorso saranno oggetto di trattamento al fine di consentire l'espletamento del Concorso e, in particolare, per l'invio delle comunicazioni relative al Concorso, per l'esecuzione delle operazioni ivi connesse nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge. Tale trattamento è pertanto necessario all'esecuzione di un contratto di cui l'interessato è parte. L'eventuale rifiuto di fornire i propri dati personali comporterà l'impossibilità per il Destinatario dell'Iniziativa di prendere parte al Concorso.

#### ***B. Trasmissione dei dati a Mercedes-Benz Italia S.p.A., affinché possa Inviare comunicazioni commerciali personalizzate***

I dati personali raccolti potranno inoltre essere trattati dalla Società Promotrice, previo consenso espresso di ciascun Destinatario dell'Iniziativa che abbia compiuto 18 anni, per trasmettere a Mercedes-Benz Italia S.p.A. ("**Mercedes**") i loro dati personali, affinché quest'ultima, che provvederà a trasmettere la propria informativa relativa al trattamento dei dati personali, possa trasmettere comunicazioni personalizzate di carattere promozionale e commerciale relative a prodotti della medesima. Tale trattamento è opzionale. L'eventuale rifiuto di rilasciare il consenso comporterà l'impossibilità di ricevere le suddette comunicazioni ma non pregiudicherà in alcun modo la partecipazione al Concorso.

I dati personali dei Destinatari dell'Iniziativa minorenni (16 e 17 anni) non saranno in ogni caso trasmessi a Mercedes.

### ***Conservazione dei dati***

Per la finalità di cui alla lettera:

- A (svolgimento del Concorso), i dati personali dei Destinatari dell'Iniziativa verranno conservati per un periodo pari a 5 anni dalla conclusione del Concorso;

- B (trasmissione dei dati a Mercedes), i dati personali saranno conservati e trattati dalla Società Promotrice per un periodo massimo di 6 mesi dalla conclusione del Concorso.

Ciascun Destinatario dell'Iniziativa avrà diritto in ogni caso di comunicare la propria volontà di revocare il consenso alla ricezione di comunicazioni commerciali, personalizzate o meno, da parte di Mercedes. In tal caso, dovrà scrivere alla Società Promotrice, ai recapiti indicati nella sezione "*Diritti dell'interessato*", nonché a Mercedes, ai recapiti indicati nell'informativa che sarà fornita.

### ***Terzi destinatari dei dati***

I dati personali forniti dai Destinatari dell'Iniziativa saranno trattati da dipendenti e/o collaboratori della Società Promotrice, appositamente designati quali persone autorizzate al trattamento (quali, in via esemplificativa, i preposti all'ufficio project management). Si precisa che Mercedes tratterà i dati come titolare autonomo del trattamento.

### ***Diritti dell'interessato***

Ciascun Destinatario dell'Iniziativa potrà esercitare in qualunque momento i diritti a lui spettanti ai sensi della normativa in materia di tutela dei dati personali vigente tra cui, a mero titolo esemplificativo e non esaustivo: il diritto di: (i) ottenere l'accesso ai propri dati personali; (ii) ottenere la rettifica o la cancellazione o, ove applicabile, la limitazione del trattamento; (iii) ove applicabile, ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico, i dati personali che lo riguardano forniti al Titolare, nonché trasmettere tali dati a un altro titolare del trattamento senza impedimenti da parte del Titolare; (iv) proporre reclamo all'Autorità garante per la protezione dei dati personali; (v) il diritto di **revocare il consenso** al trattamento precedentemente prestato contattando il titolare del trattamento tramite apertura ticket al seguente indirizzo <https://play.eslgaming.com/italy/support/> nonché all'indirizzo: Via M. H. Hueber, 3 – San Candido (BZ) – 39038.

## **9. VARIE**

La partecipazione al Concorso è gratuita.

I costi per la connessione alla rete internet, che sono a carico dei Destinatari dell'Iniziativa, non subiranno alcun costo aggiuntivo in funzione della Registrazione Veritiera e della partecipazione al presente Concorso.

La Società Promotrice dichiara di rinunciare ad esercitare la rivalsa sui vincitori per la ritenuta di cui all'art. 30 D.P.R. 600/1973, così come modificato dall'art. 19, comma 2, L. 499/1997.

È stata prestata cauzione pari al 100% del valore dei premi in palio a favore del Ministero dello Sviluppo Economico come previsto dall'art. 7 D.P.R. 430/2001.

La Società Promotrice si riserva la possibilità di prevedere eventualmente nel corso della Durata del Concorso alcune ulteriori iniziative promozionali al fine di agevolare il consumatore finale: in particolare potranno essere previste proroghe delle iniziative o premi supplementari che potranno essere ottenuti in aggiunta rispetto a quello già previsto. La Società Promotrice potrà revocare o modificare le modalità di esecuzione del presente Concorso per giusta causa, ai sensi dell'art. 10 D.P.R. 430/2001, dandone preventivamente comunicazione ai Destinatari dell'Iniziativa nella stessa forma della promessa o in forma equivalente.

La Società Promotrice si riserva di effettuare tutte le verifiche relative alla corretta partecipazione al Concorso. In caso di accertata irregolarità nella partecipazione al Concorso, i premi non potranno essere riconosciuti.

La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità per eventi ad essa non imputabili, quali a titolo esemplificativo e non esaustivo: l'accesso, l'impedimento, la disfunzione o difficoltà riguardanti gli strumenti tecnici, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la connessione e la linea telefonica che possano impedire

al Destinatario dell'Iniziativa di partecipare al presente Concorso nonché nel caso venga accertato l'utilizzo fraudolento da parte di terzi della Registrazione Veritiera.

La Società Promotrice dichiara che i dati dei Destinatari dell'Iniziativa che saranno raccolti nell'ambito dello svolgimento del Concorso, secondo le disposizioni del presente regolamento, saranno conservati anche in un server ubicato in Italia.