

Concorso a premi “GAMING TOURNAMENT”

Regolamento (D.P.R. 26 ottobre 2001 n.430)

Art. 1: Soggetto promotore

La società promotrice del concorso a premi denominato “GAMING TOURNAMENT” (il “Concorso”) è ProGaming Italia S.r.l. con sede legale in Via Bruno Buozzi n.3, 39100 Bolzano, codice fiscale e Partita IVA n. 02373080213 (la “Società Promotrice”).

Soggetto associato nell’ambito del Concorso è Isybank S.p.A., con sede legale in Via Monte di Pietà n. 8, 20121 Milano, codice fiscale 05435910962 e Partita IVA 11991500015 (di seguito: l’“Associato”).

Art. 2: Durata e finalità del Concorso

Il Concorso si svolgerà dalle ore 00:00 CEST del giorno 23 maggio 2025 alle ore 24:00 CEST del giorno 30 settembre 2025 (la “Periodo di Partecipazione”) con Estrazione Finale (come infra definita) entro il 31/12/2025.

Pertanto, il Concorso ha una durata complessiva compresa dall’inizio del Periodo di Partecipazione, 23/05/2025, al 31/12/2025, data entro cui si terrà l’Estrazione Finale che individuerà i vincitori (di seguito “Durata del Concorso”).

Il Concorso è indetto per ingaggiare gli utenti attraverso tornei gaming e per incentivare le nuove sottoscrizioni di uno dei Piani isybank offerti dall’Associato.

Art. 3: Soggetto delegato

Soggetto delegato unicamente per gli adempimenti amministrativi legati al concorso è Studio Legale LCA, con sede legale in Via della Moscova n.18, 20121 Milano, Partita IVA 04385250966 (di seguito il “Soggetto Delegato”).

Art. 4: Territorio

Il Concorso si svolgerà nel territorio della Repubblica Italiana (il “Territorio”).

Art. 5: Destinatari dell'iniziativa

Possono prendere parte al presente Concorso, secondo le modalità descritte al successivo articolo 5, i soggetti che, cumulativamente:

- abbiano compiuto il 18esimo (diciottesimo) anno di età;
- siano residenti nel Territorio;
- abbiano effettuato la registrazione sul sito www.gamingtour.it (il "Sito"), fornendo i dati personali obbligatori richiesti nel modulo di registrazione (nome, cognome, data di nascita, luogo di nascita, indirizzo di residenza, e-mail, numero di telefono) in modo corretto, completo e veritiero, indicando gli Eventi e i Tornei (come infra definiti) ai quali intende partecipare e confermando la registrazione secondo le procedure previste dal Sito stesso (la "Registrazione Veritiera") entro un'ora prima dell'inizio del Torneo selezionato;
- limitatamente alla partecipazione ai Tornei Pokémon Pocket (come infra definiti), siano in possesso di un dispositivo mobile compatibile con il gioco Pokémon Pocket e abbiano un account abilitato alle sfide online per tale gioco;
- limitatamente alla partecipazione all'Estrazione Finale, siano titolari di un Piano Isybank (conto di pagamento + carta di debito) – isyLight, isySmart o isyPrime (il "Piano Isybank") al 30/09/2025, (i "Destinatari dell'Iniziativa" e, al singolare, il "Destinatario dell'Iniziativa").

In ogni caso, non possono 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 previamente definita);
- i soggetti che utilizzino automatismi informatici o c.d. "robot" volti ad eludere i sistemi di controllo sulle partecipazioni al Concorso o finalizzati a simulare l'interazione con il Sito e/o con il Gioco, come sopra definiti;
- i soggetti che utilizzino sistemi emulatori che ricreino l'ambiente di gioco presente sul PC ma consentendo di prendere parte all'attività altro dispositivo diverso dal PC;
- limitatamente alla partecipazione all'Estrazione Finale, i titolari del conto base di isybank, del piano isyOn e i soli possessori della carta prepagata.

La Società Promotrice si riserva il diritto di effettuare, in qualsiasi momento, tutte le verifiche relative alla corretta partecipazione al Concorso, restando espressamente inteso che, in caso di accertata irregolarità nella partecipazione al Concorso, o della mancanza dei requisiti di partecipazione richiesti, i vincitori non avranno diritto al premio.

La Società Promotrice e il Soggetto Associato, verificata la sussistenza dei requisiti richiesti, definirà l'elenco degli aventi diritto e predisporrà il file da utilizzare per l'Estrazione Finale cui si procederà entro il 31/12/2025 come previsto al successivo articolo 11.

Art. 6: Gli Eventi

Durante il periodo di Durata del Concorso avranno luogo i seguenti eventi:

- “Falcomics” presso Falconara Marittima (AN) che si svolgerà dal 23 al 25 maggio 2025;
 - “Molfest” presso Molfetta (BA) che si svolgerà dal 27 al 29 giugno 2025;
- (ciascuno anche definito di seguito come l’“Evento” e, congiuntamente, gli “Eventi”).

Nel contesto di ogni Evento si svolgerà, presso lo spazio appositamente adibito dalla Società Promotrice, un torneo (il “Torneo” e, al plurale, i “Tornei”) relativo a ciascuno dei videogiochi che seguono:

- eFootball 2025™ (di seguito, i “Tornei eFootball”);
- Fortnite™ (di seguito, i “Tornei Fortnite”);
- Pokémon Pocket™ (di seguito, i “Tornei Pokémon Pocket”).

I Destinatari dell’Iniziativa che intendono prendere parte a uno o più Tornei e provare a vincere i Premi (come infra definiti) messi in palio ai sensi del presente

Regolamento dovranno recarsi fisicamente – nelle date e negli orari che saranno tempestivamente indicati dalla Società Promotrice tramite il Sito www.gamingtour.it nella sezione Tornei (i “Calendari”) – presso lo spazio appositamente allestito per lo svolgimento dei Tornei dalla Società Promotrice all’interno di ciascun Evento (lo “Stand”).

Art. 7: I Tornei eFootball

Entro 1 ora prima della data di svolgimento di ciascun Torneo eFootball, la Società Promotrice procederà alla composizione, in modo totalmente casuale, di un tabellone (il “Tabellone eFootball”) in cui saranno inseriti tutti i Destinatari dell’Iniziativa che, in fase di Registrazione Veritiera, si sono iscritti al rispettivo Torneo eFootball.

Ciascun Destinatario dell’Iniziativa sarà abbinato all’interno del Tabellone con un altro Destinatario dell’Iniziativa iscritto al medesimo Torneo eFootball, con cui si sfiderà, alla data e all’orario esatto indicato sul Tabellone eFootball, per accedere alle fasi successive del Torneo eFootball di riferimento (complessivamente, le “Sfide

eFootball”) fino alla sfida finale, in cui si affronteranno gli ultimi 2 (due) Destinatari dell’Iniziativa (i “Finalisti eFootball”) che saranno risultati vincitori di tutte le Sfide eFootball del medesimo Torneo dagli stessi disputate fino a quel momento (la “Finale eFootball”). In caso di vittoria di una Finale eFootball, il relativo Destinatario dell’Iniziativa (il “Vincitore eFootball”) avrà diritto a un Premio eFootball (come infra definito).

Tutte le Sfide eFootball si svolgeranno secondo le seguenti impostazioni:

- modalità: incontro in locale (‘Esibizione’);
- impostazioni ufficiali torneo: attivato;
- tipo di partita: normale;
- durata della partita: 10 (dieci) minuti;
- infortuni: no
- tempi supplementari: sì
- rigori: sì
- numero di sostituzioni: 5 (cinque);
- numero intervallo sostituzioni: 3 (tre);
- numero sostituzione extra nei tempi supplementari: 1 (una);
- condizione casa: normale;
- condizione trasferta: normale.

Inoltre, ad eccezione delle Finali eFootball, tutte le Sfide eFootball saranno al meglio di 1 incontro (i.e. risulterà vincitore di ciascuna Sfida eFootball il Destinatario dell’Iniziativa che vincerà la singola gara disputata contro il rispettivo avversario).

Tutte le Finali eFootball saranno, invece, al meglio di 3 incontri (i.e. risulterà vincitore di ciascuna sfida il Destinatario dell’Iniziativa che per primo vincerà due dei tre incontri da disputare contro il rispettivo avversario).

Ogni Destinatario dell’Iniziativa sarà tenuto a presentarsi presso lo Stand e identificarsi allo staff, attraverso la presentazione di un documento di identità, incaricato dalla Società Promotrice ivi presente almeno 5 (cinque) minuti prima dell’orario fissato per l’inizio della rispettiva Sfida eFootball. In caso di ritardo, il Destinatario dell’Iniziativa sarà considerato come sconfitto e la vittoria della stessa Sfida eFootball sarà assegnata al rispettivo avversario.

Ogni Destinatario dell’Iniziativa è tenuto a mantenere in ogni momento un atteggiamento rispettoso e di correttezza nei confronti sia degli altri Destinatari dell’Iniziativa che dello staff incaricato dalla Società Promotrice. Qualsiasi comportamento ritenuto, a insindacabile giudizio dello staff incaricato dalla Società Promotrice, violento (a titolo di esempio: minacce fisiche o verbali rivolte a partecipanti o membri dello staff, gesti o atteggiamenti che simulano o istigano la

violenza anche tramite avatar...), offensivo (a titolo di esempio utilizzo di espressioni o contenuti discriminatori per razza, genere, religione...), irrispettoso (a titolo di esempio: interruzioni volontarie o disturbo reiterato durante briefing, incontri, premiazioni...), scorretto e/o antisportivo (a titolo di esempio: utilizzo di cheat, hack o exploit per ottenere un vantaggio ingiusto; rallentare deliberatamente il gioco per ostacolare altri partecipanti...) comporterà l'esclusione dal Concorso con conseguente annullamento dell'assegnazione di ogni eventuale Premio vinto.

Ogni Destinatario dell'Iniziativa è tenuto a partecipare al rispettivo Torneo eFootball al meglio delle proprie capacità. Qualsiasi condotta ritenuta, a insindacabile giudizio dello staff incaricato dalla Società Promotrice, contraria a tale prescrizione verrà sanzionata come comportamento scorretto secondo quanto previsto al capoverso che precede (a titolo di esempio: collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri; accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione; inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live...).

Art. 8: I Tornei Fortnite

Entro 30 minuti prima della data di svolgimento di ciascun Torneo Fortnite, la Società Promotrice procederà alla composizione, in modo totalmente casuale, di un tabellone (il "Tabellone Fortnite") in cui saranno inseriti tutti i Destinatari dell'Iniziativa che, in fase di Registrazione Veritiera, si sono iscritti al rispettivo Torneo Fortnite.

Ciascun Destinatario dell'Iniziativa sarà abbinato all'interno del Tabellone insieme a un minimo di 3 (tre) e un massimo di 4 (quattro) altri Destinatari dell'Iniziativa iscritti al medesimo Torneo Fortnite, con cui si sfiderà, alla data e all'orario esatto indicato sul Tabellone Fortnite, per accedere alle fasi successive del Torneo Fortnite di riferimento (complessivamente, le "Sfide Fortnite") fino alla sfida finale, in cui si affronteranno gli ultimi 4 (quattro) Destinatari dell'Iniziativa (i "Finalisti Fortnite") che saranno risultati vincitori di tutte le Sfide Fortnite del medesimo Torneo dagli stessi disputate fino a quel momento (la "Finale Fortnite"). In caso di vittoria di una Finale Fortnite, il relativo Destinatario dell'Iniziativa (il "Vincitore Fortnite") avrà diritto a un Premio Fortnite (come infra definito).

Tutte le Sfide Fortnite si svolgeranno secondo le seguenti impostazioni:

- modalità: tutti contro tutti ('Free For All');
- mappa: la mappa specifica verrà indicata di volta in volta dallo staff incaricato dalla Società Promotrice ivi presente.

Inoltre, tutte le Sfide Fortnite saranno al meglio di 1 incontro (i.e. risulterà vincitore di ciascuna Sfida Fortnite il Destinatario dell'Iniziativa che vincerà la singola gara disputata contro il rispettivo avversario).

Ogni Destinatario dell'Iniziativa sarà tenuto a presentarsi presso lo Stand e identificarsi allo staff incaricato dalla Società Promotrice ivi presente almeno 5 (cinque) minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della rispettiva Sfida Fortnite. In caso di ritardo, il Destinatario dell'Iniziativa sarà considerato come sconfitto e la vittoria della stessa Sfida Fortnite sarà assegnata al rispettivo avversario.

Ogni Destinatario dell'Iniziativa è tenuto a mantenere in ogni momento un atteggiamento rispettoso e di correttezza nei confronti sia degli altri Destinatari dell'Iniziativa che dello staff incaricato dalla Società Promotrice. Qualsiasi comportamento ritenuto, a insindacabile giudizio dello staff incaricato dalla Società Promotrice, violento (a titolo di esempio: minacce fisiche o verbali rivolte a partecipanti o membri dello staff, gesti o atteggiamenti che simulano o istigano la violenza anche tramite avatar...), offensivo (a titolo di esempio utilizzo di espressioni ingiuriose o con contenuti discriminatori per razza, genere, religione...), irrispettoso (a titolo di esempio: interruzioni volontarie o disturbo reiterato durante briefing, incontri, premiazioni...), scorretto e/o antisportivo (a titolo di esempio: utilizzo di cheat, hack o exploit per ottenere un vantaggio ingiusto; rallentare deliberatamente il gioco per ostacolare altri partecipanti...) comporterà l'esclusione dal Concorso con conseguente annullamento dell'assegnazione di ogni eventuale Premio vinto.

Ogni Destinatario dell'Iniziativa è tenuto a partecipare al rispettivo Torneo Fortnite al meglio delle proprie capacità e, tenuto conto della modalità 'tutti contro tutti' delle Sfide Fortnite, ad astenersi totalmente da qualsiasi tipo di accordo e/o cooperazione con altri Destinatari dell'Iniziativa all'interno della medesima Sfida Fortnite. Qualsiasi condotta ritenuta, a insindacabile giudizio dello staff incaricato dalla Società Promotrice, contraria a tale prescrizione verrà sanzionata come comportamento scorretto secondo quanto previsto al capoverso che precede (a titolo di esempio: collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri; accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione; inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live...).

Art. 9: I Tornei Pokémon Pocket

Entro 30 minuti prima della data di svolgimento di ciascun Torneo Pokémon Pocket, la Società Promotrice procederà alla composizione, in modo totalmente casuale, di

un tabellone (il "Tabellone") in cui saranno inseriti tutti i Destinatari dell'Iniziativa che, in fase di Registrazione Veritiera, si sono iscritti al rispettivo Torneo Pokémon Pocket.

Ciascun Destinatario dell'Iniziativa sarà abbinato all'interno del Tabellone con un altro Destinatario dell'Iniziativa iscritto al medesimo Torneo Pokémon Pocket, con cui si sfiderà, alla data e all'orario esatto indicato sul Tabellone, per accedere alle fasi successive del Torneo Pokémon Pocket di riferimento (complessivamente, le "Sfide Pokémon Pocket") fino alla sfida finale, in cui si affronteranno gli ultimi 2 (due) Destinatari dell'Iniziativa (i "Finalisti Pokémon Pocket") che saranno risultati vincitori di tutte le Sfide Pokémon Pocket del medesimo Torneo dagli stessi disputate fino a quel momento (la "Finale Pokémon Pocket"). In caso di vittoria di una Finale Pokémon Pocket, il relativo Destinatario dell'Iniziativa (il "Vincitore Pokémon Pocket") avrà diritto a un Premio Pokémon Pocket (come infra definito).

Tutte le Sfide Pokémon Pocket si svolgeranno secondo le seguenti impostazioni:

- modalità: partita privata in cui i Destinatari dell'Iniziativa dovranno creare una password e condividerla con il proprio avversario per consentire lo svolgimento della Sfida Pokémon Pocket;
- carte ammesse: tutte le carte incluse nel gioco Pokémon Pocket.

Inoltre, ad eccezione delle Finali Pokémon Pocket, tutte le Sfide Pokémon Pocket saranno al meglio di 1 incontro (i.e. risulterà vincitore di ciascuna Sfida Pokémon Pocket il Destinatario dell'Iniziativa che vincerà la singola gara disputata contro il rispettivo avversario). Tutte le Finali Pokémon Pocket saranno, invece, al meglio di 3 incontri (i.e. risulterà vincitore di ciascuna sfida il Destinatario dell'Iniziativa che per primo vincerà due dei tre incontri da disputare contro il rispettivo avversario).

Ogni Destinatario dell'Iniziativa sarà tenuto a presentarsi presso lo Stand e identificarsi allo staff incaricato dalla Società Promotrice ivi presente almeno 5 (cinque) minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della rispettiva Sfida Pokémon Pocket. In caso di ritardo, il Destinatario dell'Iniziativa sarà considerato come sconfitto e la vittoria della stessa Sfida Pokémon Pocket sarà assegnata al rispettivo avversario.

Ogni Destinatario dell'Iniziativa è tenuto a mantenere in ogni momento un atteggiamento rispettoso e di correttezza nei confronti sia degli altri Destinatari dell'Iniziativa che dello staff incaricato dalla Società Promotrice. Qualsiasi comportamento ritenuto, a insindacabile giudizio dello staff incaricato dalla Società Promotrice, violento (a titolo di esempio: minacce fisiche o verbali rivolte a partecipanti o membri dello staff, gesti o atteggiamenti che simulano o istigano la violenza anche tramite avatar...), offensivo (a titolo di esempio utilizzo di espressioni ingiuriose o con contenuti discriminatori per razza, genere, religione...), irrispettoso

(a titolo di esempio: interruzioni volontarie o disturbo reiterato durante briefing, incontri, premiazioni...), scorretto e/o antisportivo (a titolo di esempio: utilizzo di cheat, hack o exploit per ottenere un vantaggio ingiusto; rallentare deliberatamente il gioco per ostacolare altri partecipanti...) comporterà la squalifica dal Concorso con conseguente annullamento dell'assegnazione di ogni eventuale Premio vinto.

Ogni Destinatario dell'Iniziativa è tenuto a partecipare al rispettivo Torneo Pokémon Pocket al meglio delle proprie capacità. Qualsiasi condotta ritenuta, a insindacabile giudizio dello staff incaricato dalla Società Promotrice, contraria a tale prescrizione verrà sanzionata come comportamento scorretto secondo quanto previsto al capoverso che precede (a titolo di esempio: collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri; accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione; inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live...).

Si chiarisce che ogni Destinatario dell'Iniziativa è il solo responsabile del funzionamento del proprio dispositivo mobile (hardware e software) necessario per la partecipazione a tutte le Sfide Pokémon Pocket di ciascun Torneo Pokémon Pocket, nonché della stabilità della propria connessione alla rete internet. In caso di problemi di funzionamento, anche temporanei, relativi al dispositivo mobile o alla connessione alla rete internet, gli incontri non subiranno, comunque, spostamenti o sospensioni, salva diversa e insindacabile decisione dello staff incaricato dalla Società Promotrice ivi presente.

Art. 10: Disposizioni Comuni a tutti i Tornei

Ai fini del presente regolamento, i Finalisti eFootball, i Finalisti Fortnite e i Finalisti Pokémon Pocket sono congiuntamente definiti anche come i "Finalisti" e la Finale eFootball, la Finale Fortnite e la Finale Pokémon Pocket sono congiuntamente definite anche come le "Finali".

La Società Promotrice e/o la società da questa delegata comunicheranno ai Vincitori eFootball, Vincitori Fortnite e Vincitori Pokémon Pocket (congiuntamente, i "Vincitori"), tramite e-mail, inviata all'indirizzo indicato da ciascuno di essi in fase di Registrazione Veritiera, le modalità con le quali procedere alla riscossione del rispettivo Premio come infra definito (la "Comunicazione di Vincita").

I Vincitori, al fine dell'assegnazione del relativo Premio, dovranno, tramite e-mail da inoltrarsi entro 5 (cinque) giorni dalla data di invio della Comunicazione di Vincita, confermare per iscritto l'accettazione del Premio vinto e trasmettere alla Società

Promotrice copia di un documento di identità in corso di validità, seguendo le indicazioni contenute all'interno della Comunicazione di Vincita (l'“Accettazione di Vincita”).

In caso di mancata assegnazione di un Premio (come infra definito) per rifiuto da parte del rispettivo Vincitore, mancato o inesatto adempimento dell'Accettazione di Vincita da parte del rispettivo Vincitore o nell'eventualità che non vi sia corrispondenza tra i documenti trasmessi e i dati inseriti in fase di Registrazione Veritiera, oppure annullamento della vincita da parte della Società Promotrice ai sensi di quanto previsto dal presente regolamento, il Premio (come infra definito) verrà assegnato – attraverso nuovo procedimento di Comunicazione di Vincita – all'altro Finalista, secondo l'ordine di merito maturato nella Finale di riferimento; quest'ultimo sarà, in ogni caso, tenuto a adempiere all'Accettazione di Vincita, una volta ricevuta la relativa Comunicazione di Vincita.

Si precisa che ogni Destinatario dell'Iniziativa può partecipare 1 (una) sola volta a ciascun Torneo del Concorso e, conseguentemente, tentare 1 (una sola volta) di vincere il rispettivo Premio (come infra definito).

Si precisa, altresì, che, in ogni caso, le spese di viaggio e trasporto verso il/dal luogo degli Eventi– saranno interamente a carico del Destinatario dell'Iniziativa.

Art. 11: L'Estrazione Finale

Entro il 31/12/2025, alla presenza di un funzionario della Camera di Commercio o di un notaio, si procederà, manualmente e senza l'ausilio di alcun software, all'estrazione (l'“Estrazione Premio Finale”) del nominativo di 1 (un) Destinatario dell'Iniziativa (il “Vincitore Premio Finale”) fra quelli che hanno preso parte ad almeno 1 (un) Torneo – a prescindere dall'esito della rispettiva partecipazione – e risultano essere titolari di un Piano Isybank al 30/09/2025, e all'assegnazione, in favore del Vincitore Premio Finale, del Premio Finale (come infra definito).

Nel contesto dell'Estrazione Premio Finale, si procederà, una volta estratto il Vincitore Premio Finale, manualmente e senza l'ausilio di alcun software, al sorteggio di ulteriori 20 nominativi di Destinatari dell'Iniziativa che, secondo l'ordine di estrazione, comporranno un elenco di riserva (l'“Elenco di Riserva Premio Finale”) da cui selezionare il Destinatario dell'Iniziativa assegnatario del Premio Finale nel caso in cui il Vincitore del Premio Finale non adempia in modo esatto all'Accettazione del Premio (come infra definita) ovvero nel caso in cui ricorra un motivo per cui, ai sensi del presente regolamento, non sia possibile procedere alla assegnazione del Premio Finale in favore del Vincitore del Premio Finale (le “Riserve Premio Finale”).

Il Premio Finale (come infra definito) verrà assegnato – attraverso il procedimento di Comunicazione di Vincita – al Vincitore Premio Finale, il quale sarà tenuto a adempiere all'Accettazione di Vincita secondo quanto previsto al precedente paragrafo 10.

In caso di mancato o inesatto adempimento dell'Accettazione di Vincita da parte del Vincitore del Premio Finale, il Premio Finale verrà assegnato – attraverso nuovo procedimento di Comunicazione di Vincita – ad altro Destinatario dell'Iniziativa, da individuarsi secondo l'ordine previsto dall'Elenco di Riserva Premio Finale, il quale sarà, conseguentemente, tenuto a adempiere all'Accettazione del Premio, una volta ricevuta la relativa Comunicazione di Vincita.

Art. 12: Premio e Montepremi

La vittoria di una Finale eFootball dà diritto al seguente premio: n. 1 Buono Regalo Amazon.it del valore di Euro 150 IVA esente (il "Premio eFootball").

La vittoria di una Finale Fortnite dà diritto al seguente premio: n. 1 Buono Regalo Amazon.it del valore di Euro 150 IVA esente (il "Premio Fortnite").

La vittoria di una Finale Pokémon Pocket dà al seguente premio: n. 1 Buono Regalo Amazon.it del valore di Euro 150 IVA esente (il "Premio Pokémon Pocket" e, unitamente ai Premi eFootball e ai Premi Fortnite, i "Premi").

I Premi sono utilizzabili per gli acquisti sulla piattaforma e-commerce Amazon.it. Il buono dovrà essere utilizzato entro il 30/11/2033. Le condizioni ed eventuali limitazioni di utilizzo dei buoni regalo sono disponibili sul sito Amazon.it. Le spese di spedizione dei prodotti acquistati con il buono, sono a carico del vincitore e saranno quelle previste dalle normali condizioni di vendita della piattaforma e-commerce Amazon in vigore al momento della richiesta dei prodotti da parte degli utenti. Le spese di spedizione possono essere pagate con il buono. Le modalità e i termini di utilizzo del premio saranno comunicate nella e-mail di conferma vincita.

La consegna dei Premi avverrà entro il 30 marzo 2026.

L'Estrazione Premio Finale dà diritto al seguente premio: n. 1 "Pacchetto viaggio Gamescom 2026 per due persone" (il "Premio Finale") si terrà ad agosto 2026 presso la città di Colonia. Il premio comprende volo aereo andata/ritorno dall'Italia (l'aeroporto di partenza potrà essere scelto tra quelli proposti), due notti in hotel a Colonia (pernottamento in camera doppia e prima colazione) e 2 biglietti per accedere alla manifestazione Gamescon 2026. Il premio non comprende: le spese di trasporto di andata e ritorno dalla propria abitazione all'aeroporto selezionato, la

tassa di soggiorno, i pasti (al di fuori di quanto già incluso nella colazione della struttura alberghiera), ogni spesa extra di carattere personale e tutto quanto non espressamente indicato nella descrizione, che sono da intendersi a carico del vincitore. Non è prevista la possibilità di un terzo accompagnatore anche se minorenne. Non sono ammessi animali al seguito.

Nel caso in cui la data di svolgimento della manifestazione ricompresa nel Premio Finale fosse spostata per motivi non dipendenti dalla Società Promotrice sarà garantito ai vincitori il Premio Finale per la nuova data, fermo restando che le eventuali spese già sostenute per il trasporto dalla propria abitazione all'aeroporto selezionato resteranno a carico del vincitore stesso.

In caso di annullamento della manifestazione Gamescon 2026 il vincitore verrà tempestivamente informato dalla la Società Promotrice che si impegna a sostituire il Premio Finale con un altro di valore pari o superiore. Le modalità di fruizione del premio saranno inviate al vincitore tramite e-mail dalla Società Promotrice.

Il valore del Premio Finale è di Euro 2.000 IVA inclusa.

La consegna del Premio Finale avverrà in tempo utile per partecipare all'evento Gamescon 2026 e comunque entro il termine massimo di sei mesi dalla conclusione del Concorso.

Tenuto conto che nel Concorso sono complessivamente previsti 2 (due) Tornei eFootball e altrettanti Premi eFootball, 2 (due) Tornei Fortnite e altrettanti Premi Fortnite, 2 (due) Tornei Pokémon Pocket e altrettanti Premi Pokémon Pocket e 1 (un) Premio Finale, il valore del montepremi è pari a Euro 2.900 IVA inclusa.

La Società Promotrice dichiara di aver prestato cauzione pari al 100% del valore dei premi in palio a favore del Ministero delle Imprese e del Made in Italy, in ottemperanza alle previsioni di cui all'art. 7 D.P.R. 430/2001. In ogni caso, i Premi e il Premio Finale (o parte di essi) non possono essere convertiti in denaro e/o in gettoni d'oro.

Art. 13: Premio non richiesto o non assegnato

Il Premio spettante e non richiesto o non assegnato secondo quanto previsto nel presente regolamento sarà devoluto in beneficenza alla seguente associazione non lucrativa di utilità sociale (la "Onlus"):

Nome: Fondazione L'Albero della Vita ONLUS

Sede legale: Via Vittor Pisani, 13 - 20124 - Milano

Codice fiscale: 04504550965

Partita IVA: 04504550965

La Società Promotrice potrà, di comune accordo con la Onlus, procedere alla devoluzione in favore di quest'ultima di altro bene o utilità diversi dal Premio purché di valore ad esso equivalente ad eccezione di premi in denaro.

Art. 14: Pubblicità

Il Concorso, le sue modalità di svolgimento, unitamente al presente regolamento, saranno resi noti e pubblicati sul Sito www.gamingtour.it per l'intera Durata del Concorso.

Il Concorso sarà pubblicizzato anche sul sito isybank.com e sull'app [isybank](http://isybank.com) alla sezione iniziative e vantaggi dove sarà reperibile il Regolamento completo.

In ogni caso la Società Promotrice, in accordo con il Soggetto Associato, si riserva di utilizzare ulteriori forme di comunicazione ritenute idonee per portare a conoscenza dei destinatari il contenuto della presente manifestazione a premi sempre nel rispetto di quanto previsto nel DPR 430/2001.

Art. 15: Trattamento dei Dati Personali

I dati personali dei Destinatari dell'Iniziativa saranno trattati nel rispetto del Regolamento UE 2016/679 (nel seguito 'GDPR'), per le finalità connesse all'esecuzione, gestione e organizzazione del Concorso, in particolare per la verifica dei requisiti di partecipazione, per l'assegnazione e la convalida dei premi e per l'adempimento di obblighi previsti da leggi, regolamenti o normativa comunitaria.

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

Responsabile della Protezione dei dati

La Società Promotrice ha nominato un Responsabile della Protezione dei Dati (RPD), cui trasmettere richieste relative al trattamento dei dati personali e all'esercizio dei diritti previsti dalla normativa in materia di protezione dei dati personali. Il DPO è contattabile all'indirizzo: info@gamingtour.it.

Finalità del trattamento, base giuridica e periodo di conservazione

Partecipazione al 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 trova la propria base giuridica nella necessità di dare esecuzione del regolamento del Concorso. L'eventuale rifiuto di fornire i propri dati personali comporterà l'impossibilità per il Destinatario dell'Iniziativa di prendere parte al Concorso.

Ai fini della partecipazione al Concorso e per permettere eventuali controlli da parte delle autorità competenti, i dati personali dei Destinatari dell'Iniziativa verranno conservati per un periodo pari a 3 (tre) anni dalla conclusione del Concorso stesso.

Invio di comunicazioni di carattere commerciale e di marketing da parte del titolare

I dati personali saranno trattati anche per finalità di marketing, e, in particolare, per l'invio di inviti a partecipare a iniziative promozionali organizzate dal Titolare e per la promozione di prodotti e/o servizi. Commercializzati dallo stesso

Il consenso al trattamento dei dati personali per suddetta finalità è opzionale e l'eventuale rifiuto del Destinatario dell'Iniziativa non pregiudicherà la partecipazione al Concorso.

La base giuridica del trattamento per la suddetta finalità risiede nel consenso dell'interessato.

I dati personali dei Destinatari dell'Iniziativa saranno conservati e trattati per tale finalità non oltre 24 (ventiquattro) mesi dalla loro raccolta.

In qualsiasi momento i Destinatari dell'Iniziativa potranno revocare il consenso prestato, inviando una specifica comunicazione al Titolare, ai recapiti indicati nel presente paragrafo. La revoca del consenso non condiziona il trattamento già avvenuto.

Destinatari dei dati personali

In aggiunta a quanto sopra, 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).

I dati personali dei Destinatari dell'Iniziativa saranno trasmessi all'Associato in qualità di Titolare autonomo, per consentire esclusivamente le verifiche relative ai requisiti necessari per partecipare all'Estrazione del Premio Finale (titolarità del Piano isybank) e, saranno trattati secondo quanto previsto nell'informativa privacy e il

supplemento di informativa reperibili al seguente link

www.isybank.com/it/privacy.html

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: ottenere l'accesso ai propri dati personali; ottenere la rettifica o la cancellazione o, ove applicabile, la limitazione del trattamento; ove applicabile, ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico, i dati personali che lo riguardano forniti alla Società Promotrice, nonché trasmettere tali dati a un altro titolare del trattamento senza impedimenti da parte della Società Promotrice; proporre reclamo all'Autorità garante per la protezione dei dati personali.

I diritti di cui sopra potranno essere esercitati contattando il DPO nominato dalla Società Promotrice al seguente indirizzo di posta elettronica: info@gamingtour.it.

Art. 16: Varie

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.

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 della presente manifestazione a premi 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 il diritto di invitare, a sua assoluta discrezione, i Destinatari dell'Iniziativa a eventi che potrebbero essere organizzati in futuro dalla Società Promotrice o da soggetti terzi.

La Società Promotrice e l'Associato, limitatamente alle verifiche relative al diritto di partecipazione all'Estrazione Finale, si riservano di effettuare, in qualunque momento, tutte le opportune verifiche relative alla corretta partecipazione al Concorso. In caso di accertata irregolarità nella partecipazione al Concorso, il Premio non potrà essere riconosciuto.

La Società Promotrice e l'Associato non si assumono alcuna responsabilità per eventi ad essi 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 trasmissione e la connessione, la linea telefonica o dati 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 in un server ubicato in Italia.