

REGOLAMENTO
DEL CONCORSO A PREMI
“LEGA MONDOPENGWIN ROUND 1”

IMPRESA PROMOTRICE

Il presente concorso a premi (di seguito, “Concorso”) è indetto da **MONDOPENGWIN S.r.l.**, con sede legale in Milano, Via Cosimo Del Fante 21 (20122), - codice fiscale e Partita Iva 14324320960, indirizzo PEC *mondopengwin@legalmail.it* Numero REA MI - 2774868 in persona del l.r.p.t. (di seguito “Promotore”).

TIPOLOGIA

Concorso di abilità con assegnazione dei premi promessi mediante pronostici sportivi e non.

TERRITORIO

Tutto il territorio nazionale italiano e Repubblica di S. Marino

Il sistema di gestione e raccolta delle partecipazioni al Concorso è residente in un data center situato in Italia.

DURATA DEL CONCORSO

Il Concorso sarà attivo dal 16/12/2025 al 12/1/2026 (di seguito “Durata”)

FINALITA’ DEL CONCORSO

Il Concorso ha la finalità di fidelizzare la comunità di utenti esistente e ampliare la base degli utilizzatori dell’applicazione del Promotore, coinvolgendo e premiando i partecipanti, stimolando l’utilizzo e l’interazione dell’applicazione software proprietario del Promotore.

Il concorso ha anche lo scopo di promuovere la consapevolezza sul Gioco Responsabile attraverso un'esperienza gratuita che simula dinamiche reali con l’obiettivo di trasmettere informazioni, nozioni tecniche, consuetudini operative e comportamenti corretti proprie del settore in modo ad un tempo coinvolgente ed educativo, contribuendo così a determinare un approccio informato, equilibrato e responsabile da parte dei partecipanti.

A tal fine, oltre alla componente informativa e ai servizi a carattere formativo, l'applicazione include una sezione ludica ispirata alle dinamiche delle scommesse sportive, totalmente gratuita. Tale sezione sarà integrata da materiali di approfondimento volti a fornire ai partecipanti conoscenze operative (know-how) e strumenti critici utili a distinguere la dimensione del gioco inteso come intrattenimento, ampiamente rappresentata nel portale, da quella del gioco d’azzardo, espressamente esclusa dall’iniziativa ma presente nella realtà quotidiana. L’obiettivo è quello di stimolare un approccio consapevole, informato e responsabile al tema del gioco.

DESTINATARI

Il Concorso, completamente gratuito, è rivolto ai consumatori maggiorenni, residenti o domiciliati in Italia appassionati di sport, notizie sportive e pronostici.

Si porta all'attenzione dei partecipanti che il Concorso è rivolto esclusivamente agli utenti che, regolarmente registrati sull'applicazione, sono in possesso del token, cioè un codice univoco fornito, ad insindacabile giudizio del Promotore, a coloro che partecipano agli eventi organizzati dal Promotore ed in occasione di essi.

Si intendono esclusi dalla possibilità di partecipare al Concorso:

- tutti i dipendenti e/o collaboratori anche occasionali del Promotore;
- gli imprenditori anche individuali;
- i minorenni;
- coloro che non forniranno i propri dati personali necessari all'attribuzione dei premi o comunque forniranno dati non veritieri;
- coloro che abbiano creato più utenze a loro riferibili;
- coloro che pur registrati, non sono in possesso del token;

PREMI

Per la descrizione dei premi in palio si rimanda all'Allegato "A" in calce al presente Regolamento. In tale Allegato sono presenti tutte le informazioni necessarie per l'identificazione dei premi da parte degli utenti partecipanti al concorso ed il relativo valore indicativo al pubblico riferito al momento della redazione del Regolamento.

Nel caso in cui, per motivi non dipendenti dalla volontà del Promotore, i premi indicati nell'Allegato A non siano disponibili o fuori mercato, essi verranno sostituiti con premi della stessa tipologia e comunque di pari valore.

MONTEPREMI

Il montepremi è pari ad €5.308,96.

A garanzia dei premi messi in palio, è stata prestata cauzione tramite deposito in denaro a favore del Ministero delle Imprese e del Made in Italy pari al 100% del montepremi dichiarato.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

I destinatari che intendono partecipare per tentare di vincere un premio, devono scaricare, installare ed utilizzare l'applicazione software di proprietà del Promotore (di seguito App) disponibile sugli App Store iOS e Android.

All'interno della App sarà presente la sezione relativa al Concorso a premi denominata "Leghe", accessibile solo previa registrazione e creazione di specifica utenza e previa visione del presente Regolamento comprensivo di informativa privacy (di seguito "Registrazione"). Al momento della registrazione l'utente prenderà visione e confermerà l'accettazione del presente Regolamento.

All'interno della suddetta sezione "Leghe" saranno attive le funzionalità per partecipare al concorso, per visualizzare il proprio stato/punteggio e lo storico di tutte le operazioni.

È prevista una sola registrazione per utente. Verranno esclusi dal concorso coloro che utilizzino più utenze.

Ai fini della partecipazione al Concorso, il sistema di punteggio è costituito da due valori distinti: "Penguin Coins" (di seguito "PC", utilizzati per giocare come credito virtuale, aventi anche funzione di fidelizzazione dell'utente nell'ambito della applicazione ed a prescindere dal presente concorso) e i "League Points" (di seguito "LP"), che sono i punti assegnati nell'ambito delle classifiche e che determinano l'assegnazione dei premi al termine del periodo di riferimento.

In nessun caso i PC e i LP possono essere convertiti in denaro.

I PC si ottengono nell'App secondo il seguente schema:

Tipologia	PC	Descrizione
Vittoria schedina	PC Giocati * Quota Schedina	Premio in Penguin Coins assegnato in caso di vittoria della schedina, calcolato moltiplicando i PC giocati per la quota totale della schedina.
Registrazione	1000	Premio in Penguin Coins attribuito all'utente una sola volta alla registrazione.
Posizionamento nella lega "Serie C" al termine del concorso.	500	Posizionamento nella lega "Serie C" al termine del concorso.
Posizionamento nella lega "Serie B" al termine del concorso.	750	Posizionamento nella lega "Serie B" al termine del concorso.
Posizionamento nella lega "Serie A" al termine del concorso.	1000	Posizionamento nella lega "Serie A" al termine del concorso.
Posizionamento nella leaderboard "Champions League" al termine del concorso.	1500	Posizionamento nella leaderboard "Champions League" al termine del concorso.
Login Giornaliero da Recluta	3	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Recluta.
Stipendio da Recluta	1000	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Recluta.
Passaggio dal rank Recluta a Soldato	50	Bonus per il raggiungimento del rank Soldato.
Login Giornaliero da Soldato	5	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Soldato.

Stipendio da Soldato	1000	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Soldato.
Passaggio dal rank Soldato a Caporale	50	Bonus per il raggiungimento del rank Caporale.
Login Giornaliero da Caporale	7	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Caporale.
Stipendio da Caporale	1000	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Caporale.
Passaggio dal rank Caporale a Sergente	50	Bonus per il raggiungimento del rank Sergente.
Login Giornaliero da Sergente	8	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Sergente.
Stipendio da Sergente	1000	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Sergente.
Passaggio dal rank Sergente a Tenente	70	Bonus per il raggiungimento del rank Tenente.
Login Giornaliero da Tenente	9	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Tenente.
Stipendio da Tenente	1000	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Tenente.
Passaggio dal rank Tenente a Capitano	100	Bonus per il raggiungimento del rank Capitano.
Login Giornaliero da Capitano	10	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Capitano.
Stipendio da Capitano	1000	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Capitano.
Passaggio dal rank Capitano a Maggiore	150	Bonus per il raggiungimento del rank Maggiore.

Login Giornaliero da Maggiore	12	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Maggiore.
Stipendio da Maggiore	1000	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Maggiore.
Passaggio dal rank Maggiore a Colonnello	220	Bonus per il raggiungimento del rank Colonnello.
Login Giornaliero da Colonnello	13	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Colonnello.
Stipendio da Colonnello	1300	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Colonnello.
Passaggio dal rank Colonnello a Generale	300	Bonus per il raggiungimento del rank Generale.
Login Giornaliero da Generale	15	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Generale.
Stipendio da Generale	1500	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Generale.
Passaggio dal rank Generale a Comandante Supremo	365	Bonus per il raggiungimento del rank Comandante Supremo.
Login Giornaliero da Comandante Supremo	20	Premio giornaliero in Penguin Coins per il login con rank Comandante Supremo.
Stipendio da Comandante Supremo	2000	Stipendio mensile attribuito il 15 di ogni mese (solo agli utenti che hanno eseguito l'accesso almeno una volta nel periodo precedente) in Penguin Coins con rank Comandante Supremo.

I "rank" sopracitati rappresentano livelli di fedeltà progressivi dell'utente e vengono assegnati automaticamente al raggiungimento di determinati traguardi di accesso consecutivo alla piattaforma. In caso di interruzione della sequenza di accessi giornalieri, l'utente viene riportato al rank iniziale (Recluta) e dovrà ricominciare la progressione dal primo livello.

Di seguito si riporta l'elenco completo dei livelli:

Rank	Accessi Giornalieri Consecutivi
Recluta	1gg
Soldato	7gg
Caporale	20gg
Sergente	40gg
Tenente	70gg
Capitano	100gg
Maggiore	150gg
Colonnello	220gg
Generale	300gg
Comandante Supremo	365gg

I LP si ottengono solo attraverso vittorie nei pronostici e determinano l'assegnazione dei premi, e saranno calcolati e attribuiti nell'ambito della lega di riferimento con la seguente formula:

$$LP = IS \times QT$$

dove IS sta per importo virtuale di PC giocati e QT sta per la quota dell'evento pronosticato, che sarà tempo per tempo pubblicata sulla app e sarà immodificabile.

Il valore massimo di LP che possono essere vinti nell'ambito di singola scommessa (anche multipla) è pari a 50000 (cinquantamila).

Nel caso di mancata vincita saranno persi non solo i PC puntati ma anche pari valore di LP acquisiti. Nel caso in cui i LP persi siano maggiori rispetto al minimo della Lega di appartenenza, l'utente rimarrà comunque nella medesima Lega con il minimo punteggio della Lega di riferimento.

I pronostici potranno essere effettuati e caricati sulla App solo prima dell'inizio dell'evento o eventi a cui si riferiscono e a cui si intende partecipare. Dopo tale termine, chiaramente identificabile, non sarà più possibile apportare alcuna modifica.

I pronostici ammessi riguardano i seguenti eventi specifici:

- **1X2** (esito finale della partita evento)
- **under/over gol partita** (si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa).
- **doppia chance** (1X, 12, X2)
- **risultato esatto** (si deve pronosticare il risultato esatto della partita. Gli esiti proposti sono 26: 1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 3-2, 4-0, 4-1, 4-2, 4-3, 0-1, 0-2, 1-2, 0-3, 1-3, 2-3, 0-4, 1-4, 2-4, 3-4, 0-0, 1-1, 2-2, 3-3, 4-4)

- **pari/dispari** (Si deve pronosticare se la somma finale dei gol della partita sarà un numero pari o dispari. Il risultato di 0-0 è considerato pari)
- **under/over goal squadra** (si deve pronosticare se i goal della squadra sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa)
- **multigoal partita** (si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati durante la partita. Le selezioni offerte sono: 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6 e 7+)
- **multigoal squadra** (si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati durante la partita. Le selezioni offerte sono: 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6 e 7+)
- **1X2 cartellini** (numero di cartellini comminati nell'evento. Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo: Ciascun cartellino giallo vale come 1; Ciascun cartellino rosso vale 2; Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (classica doppia ammonizione con conseguente espulsione). Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente)
- **goal/nogol** (Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa)
- **under/over cartellini partita** (numero di cartellini nell'evento inferiore o superiore allo spread specificato nell'evento)
- **under/over cartellini squadra** (numero di cartellini della squadra inferiore o superiore allo spread specificato per la squadra)
- **1X2 falli commessi** (si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dello 1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di falli, inclusi eventuali tempi supplementari)
- **under/over falli squadra commessi** (si deve pronosticare se il numero totale di falli commessi durante la partita da una squadra sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari)
- **under/over falli partita commessi** (si deve pronosticare se il numero totale di falli commessi durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari).
- **marcatore** (Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà un gol nella partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore)
- **handicap 1X2** (Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto nella manifestazione indicata, sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito a ogni singola squadra)
- **segna gol casa** (Si deve pronosticare se la squadra in casa segnerà o no almeno un gol durante la partita)
- **segna gol ospite** (Si deve pronosticare se la squadra ospite segnerà o no almeno un gol durante la partita)

I destinatari verranno suddivisi in n. 3 livelli denominati “Leghe” ed una “Leaderboard”. Al termine del periodo di riferimento i primi 25 classificati della Leaderboard riceveranno i premi come da Allegato A sulla base dei LP accumulati complessivamente. L’inserimento all’interno delle Leghe sarà irrilevante ai fini del concorso.

Non sono previste retrocessioni da una Lega all'altra.

L'allegato "A" dettaglia i premi in palio e le rispettive quantità che saranno assegnate ai vincitori

Si precisa che:

- I PC funzionano come credito virtuale per effettuare pronostici;
- I PC non vengono mai azzerati, rimangono nel "portafoglio" dell'utente atteso che vengono utilizzati anche per finalità diverse dal concorso;
- Il Sistema di promozioni tra Leghe è basato sui punti accumulati real time.

Previa autenticazione sulla App e accesso alla sezione "i miei punti", gli utenti partecipanti potranno:

- a) visualizzare i punti in proprio possesso in quel momento (cumulativamente ottenuti) e lo storico dei PC movimentati e del LP acquisiti;
- b) visualizzare i premi in palio sulla base delle fasce (Leghe).

ASSEGNAZIONE E CONSEGNA DEI PREMI

Al termine del Periodo come indicato nel presente Regolamento, la verbalizzazione della classifica **e quindi l'assegnazione dei premi sarà effettuata il 13 gennaio 2026** alla presenza di un Notaio o del Responsabile della Tutela dei Consumatori presso la Camera di Commercio Industria Artigianato e Agricoltura o di un suo delegato.

L'individuazione dei vincitori avverrà in tempo reale mediante sistema informatico automatico.

Nel caso in cui più giocatori abbiano lo stesso punteggio nella lega (Parimerito), il premio sarà attribuito a colui che abbia effettuato più giocate vincenti in assoluto. In caso di ulteriore parimerito, sarà preferito chi avrà effettuato meno giocate complessive. In ulteriore subordine sarà preferito l'utente che si è registrato per primo.

All'esito della individuazione dei vincitori verrà data comunicazione della vincita con le seguenti modalità: notifica su app e comunicazione a mezzo email

Per i premi assegnati con la procedura sopra descritta sarà inviato il modulo (di seguito, "Modulo Vincita") da compilare, entro 15 giorni, con i dati necessari per l'erogazione del premio. Il vincitore dovrà inserire il proprio nome, cognome, numero di telefono, codice fiscale, indirizzo e-mail, indirizzo completo per la consegna del premio che sarà effettuata entro 45 giorni dalla comunicazione; l'indirizzo indicato dovrà essere riferito ad un luogo di consegna nel quale sia garantita la presenza del vincitore o di altro soggetto preposto al ritiro del premio. Una volta salvati i dati, il Modulo Vincita non sarà più modificabile. Decorso tale termine temporale, il Modulo Vincita non sarà più accessibile e la mancata compilazione in tempo utile comporterà che il relativo premio risulti non richiesto e, in tal caso, il premio verrà attribuito alla ONLUS indicata nel presente regolamento.

I premi in palio non potranno essere convertiti in denaro o in gettoni d'oro, né è data facoltà all'avente diritto di richiedere, con o senza l'aggiunta di denaro, la possibilità di scegliere o ricevere un premio diverso da quello assegnato, anche eventualmente se di minor valore. Il Promotore si riserva, in caso di indisponibilità dei premi per qualsivoglia ragione, di consegnare beni o servizi diversi per un valore equivalente o superiore e possibilmente della stessa natura. I premi devono essere utilizzati entro la data eventualmente riportata sul premio stesso. Il mancato utilizzo entro tale data comporterà la perdita del premio e non permetterà di ottenere alcuna compensazione di natura economica o un altro premio uguale o di pari valore o di ottenere alcun altro tipo di vantaggio.

I vincitori non possono richiedere alcuna indennità in seguito a danni conseguenti dall'accettazione e/o dall'uso del premio o dall'uso effettuato da persone non adeguate a età o per condizioni fisiche o mentali.

PUBBLICITA'

Il Concorso sarà pubblicizzato mediante la App, invito del promotore e a mezzo internet (canali social e campagne digitali).

SOFTWARE DI GESTIONE

Il programma informatico (software) certificato mediante autodichiarazione peritale rilasciata dal responsabile tecnico incaricato della realizzazione del software, a tutela della parità di trattamento tra i partecipanti e della fede pubblica, procederà all'individuazione dei vincitori in via automatica e senza la possibilità di intervento esterni e/o umani che possano modificare il programma e determinare le vincite, a tutela della fede pubblica

I dati utili alla corretta gestione della classifica sono ricavabili dai sistemi certificati della Promotrice che dichiara l'adozione di opportuni accorgimenti ritenuti necessari e sufficienti per impedire la possibilità di interventi esterni da parte di soggetti terzi per modificare il software e determinare le vincite, con riferimento all'esigenza di tutela della fede pubblica.

La verbalizzazione della classifica e quindi l'assegnazione dei premi sarà effettuata alla presenza di un Notaio o del Responsabile della Tutela dei Consumatori presso la Camera di Commercio Industria Artigianato e Agricoltura o di un suo delegato.

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 e ss modifiche (ritenuta su premi e vincite) a favore dei vincitori.

NOTE FINALI

- I premi promessi con il Concorso, se non richiesti o non assegnati saranno devoluti in beneficenza a: Associazione “ART4SPORT Ente del Terzo Settore” – Codice Fiscale: 94127050261– Via G. Matteotti 8/C, 31021 Mogliano Veneto (TV)
- La partecipazione al presente concorso a premi comporta, per i partecipanti, l'accettazione incondizionata e totale delle regole e delle clausole contenute nel presente regolamento. Eventuali comportamenti di partecipazione ritenuti, ad insindacabile giudizio del Promotore, sospetti di frodolenza, causeranno la sospensione dell'account di partecipazione individuato, in attesa delle verifiche del caso; i premi eventualmente richiesti dagli utenti frodolenti saranno bloccati. Tutti i tentativi di uso frodolento del materiale del concorso rappresentano reati perseguibili penalmente e riconducibili pertanto a procedimenti giudiziari.
- Il Promotore non sarà responsabile per eventuali interruzioni del collegamento con i sistemi di gestione dovute a causa di forza maggiore o imputabili a terzi.
- Il Promotore non sarà responsabile per la mancata fruizione di premi nel caso in cui il partecipante-vincitore fornisca, con le modalità previste dal presente regolamento, recapiti inesistenti o inesatti o anche qualora, nel caso di mancato recapito della comunicazione della vincita non dipendente dal Promotore (es. la configurazione della casella di posta elettronica (lato client o server) del vincitore consideri erroneamente una comunicazione ad esso inviata quale spam).
- Il Promotore ha il diritto di inibire, a tutela di tutti i partecipanti, l'accesso al Concorso e all'eventuale vincita di un premio ad un partecipante 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.
- Per quanto attiene ai premi del Concorso da consegnarsi a domicilio, qualora un vincitore risulti irreperibile dopo il tentativo di consegna del premio da parte del corriere, con conseguente giacenza, il premio rientrerà in magazzino e si intenderà come non richiesto. Sarà quindi conseguentemente devoluto alla Onlus designata.

TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI NELL'AMBITO DEL CONCORSO

La presente informativa è riferita esclusivamente al trattamento dei dati personali, nell'ambito del Concorso, da parte del Promotore. In ogni caso, tenuto conto che per partecipare al concorso occorre essere registrati ed utilizzare la APP di riferimento fornita dal Promotore, si precisa che tutte le informazioni inerenti al trattamento dei dati personali da parte del Promotore sia in relazione al rapporto con l'utente del servizio/sito ecc che ad altri trattamenti per i quali è previsto il rilascio di un espresso e facoltativo consenso, come già rese disponibili in fase di registrazione e creazione dell'account, sono sempre accessibili dalla sezione “Privacy” del sito www.mondopengwin.it (<https://www.iubenda.com/privacy-policy/15894729>).

Ciò premesso, ai sensi dell'Articolo 13 del Regolamento UE 2016/679 del 27 aprile 2016 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali (“Regolamento UE”), **MONDOPENGWIN S.r.l.**, con sede legale in Milano, Via Cosimo Del Fante 21 (20122), -

codice fiscale 14324320960, indirizzo PEC *mondopengwin@legalmail.it* in persona del l.r.p.t. in qualità di titolare del trattamento,

porta a conoscenza dei partecipanti al Concorso che i loro dati dovranno essere trattati al fine di:

- verificare l' idoneità alla partecipazione ed assenza di cause di esclusione;
- attribuire i punti nell' ambito del Concorso;
- acquisire e gestire le partecipazioni al concorso;
- per i soli vincitori, provvedere alla relativa erogazione del premio agli aventi diritto con le modalità previste dal regolamento;
- rispondere ad eventuali richieste di chiarimenti o reclami o esercitare il diritto della difesa in giudizio, sempre in relazione al Concorso.

Tali dati richiesti sono quelli strettamente necessari per dar corso alle attività sopra indicate e che rientrano tra le finalità per le quali l' articolo 6 del Regolamento UE consente a **MONDOPENGWIN S.r.l.** di effettuare il trattamento senza dover acquisire un consenso specifico da parte dell' interessato.

Si tratta infatti di trattamenti connessi al rispetto degli adempimenti previsti dal Regolamento del Concorso, dalle relative attività tecniche e amministrative o necessarie a seguito di obblighi previsti dalla normativa italiana e/o comunitaria oppure, infine, nel legittimo interesse del titolare (per quanto attiene al diritto alla difesa in un eventuale giudizio connesso al Concorso).

I suddetti trattamenti avverranno nel rispetto delle garanzie di riservatezza e delle misure di sicurezza previste dalla normativa vigente attraverso strumenti manuali, informatici e telematici, esclusivamente per le finalità strettamente correlate al Concorso a favore dei richiedenti aventi diritto.

Le due categorie di soggetti che potranno venire a conoscenza di tali dati personali, in qualità di incaricati o responsabili del trattamento sono:

- personale del titolare (persone autorizzate al trattamento);
- professionisti o imprese coinvolti nell' organizzazione e gestione amministrativa, legale, fiscale o tecnica del Concorso nonché della relativa corresponsione dei premi (soggetti nominati responsabili del trattamento e che hanno sottoscritto con Mondopengwin srl un accordo specifico in materia, garantendo di trattare i dati esclusivamente per le finalità previste).

Sempre in riferimento al Concorso, i dati potranno essere comunicati a qualsiasi altro terzo soggetto quando la comunicazione sia obbligatoria in forza di normative italiane e/o comunitarie (quali, ad esempio: funzionari del Ministero delle Imprese e del Made in Italy nel corso della propria attività di vigilanza sulle manifestazioni a premio, funzionari camerali in occasione delle procedure di assegnazione/verifica dall' avvenuta corresponsione dei premi promessi, etc.).

I dati personali raccolti e trattati per le finalità sopra descritte:

- non saranno oggetto di diffusione (diffondere i dati personali significa darne conoscenza a soggetti indeterminati, in qualunque forma, anche mediante la loro messa a disposizione o consultazione);
- per quanto attiene alla gestione tecnica del Concorso, saranno raccolti e trattati in Italia ai sensi della vigente normativa in materia di manifestazioni a premio;
- saranno conservati per i termini previsti dalla normativa applicabile (DPR 430/2001) nonché termini quinquennali di conservazione a fini civilistici.

Gli interessati hanno diritto, in qualsiasi momento e nei casi previsti:

- di accedere ai propri dati personali (ossia il diritto di richiedere una copia dei propri dati personali);
- di rettificare i propri dati personali (ossia il diritto a correggere ed aggiornare sempre le proprie informazioni personali);
- di richiedere la cancellazione dei propri dati personali (ossia il diritto a richiederne la cancellazione se i dati non sono più necessari per le finalità per le quali sono stati raccolti/elaborati, se l'interessato ha revocato il consenso e non vi è altra base giuridica per il trattamento, se l'interessato si oppone al trattamento, etc.);
- di richiedere la limitazione del trattamento (ossia si ha sempre il diritto di revocare i consensi facoltativamente prestati in occasione della registrazione o nel corso di eventuali altre attività diverse dal presente Concorso);
- di richiedere la portabilità dei dati (ossia il diritto di ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico, i propri dati personali già forniti, senza impedimenti).

Per esercitare tali diritti si può scrivere a **MONDOPENGWIN S.r.l.**,

- se a mezzo posta ordinaria, all'indirizzo Via Cosimo Del Fante 21 (20122) Milano;
- se a mezzo e-mail, all'indirizzo di posta elettronica certificata *mondopengwin@legalmail.it* :

Gli interessati hanno, inoltre, il diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali.

ALLEGATO “A”

ELENCO PREMI			
Posizione nella classifica Leaderboard	DESCRIZIONE	Quantità	Valore
1	Apple Iphone 17 pro Max 256GB	1	€ 1.419,99
2	Apple Airpods Max	1	€ 579,99
3	Apple Watch 11	1	€ 469,00
4	Apple Ipad 11 gen 128gb	1	€ 389,99
5	Sony Playstation5 + Fifa	1	€ 349,99
6	Buono acquisto Amazon	1	€ 200,00
7	Buono acquisto Amazon	1	€ 190,00
8	Buono acquisto Amazon	1	€ 180,00
9	Buono acquisto Amazon	1	€ 170,00
10	Buono acquisto Amazon	1	€ 160,00
11	Buono acquisto Amazon	1	€ 150,00
12	Buono acquisto Amazon	1	€ 140,00
13	Buono acquisto Amazon	1	€ 130,00
14	Buono acquisto Amazon	1	€ 120,00
15	Buono acquisto Amazon	1	€ 110,00
16	Buono acquisto Amazon	1	€ 100,00
17	Buono acquisto Amazon	1	€ 90,00
18	Buono acquisto Amazon	1	€ 80,00
19	Buono acquisto Amazon	1	€ 70,00
20	Buono acquisto Amazon	1	€ 60,00
21	Buono acquisto Amazon	1	€ 50,00
22	Buono acquisto Amazon	1	€ 40,00
23	Buono acquisto Amazon	1	€ 30,00
24	Buono acquisto Amazon	1	€ 20,00
25	Buono acquisto Amazon	1	€ 10,00

