

MINISTERO DELLE ATTIVITA' PRODUTTIVE
REGOLAMENTO ART. 11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001, 430
CONCORSO A PREMI "LANCIA E VINCI"
PROMOSSO DALLA SOCIETA'
SAMMONTANA S.p.A. – EMPOLI (FI)
(CL 224/2005)

- AREA:** Intero territorio nazionale.
- DURATA:** Il gioco si svolgerà in due momenti differenti: il primo periodo di gioco avrà luogo dal **1 luglio 2005** al **9 ottobre 2005** (dodici settimane di gioco. Ogni settimana avrà durata dal lunedì alla domenica tranne nella prima che avrà durata dal venerdì 1 luglio 2005 alla domenica 10 luglio 2005. Sarà prevista una pausa di gioco dal 8 agosto al 21 agosto 2005), il secondo periodo di gioco avrà luogo dal **24 ottobre al 20 novembre 2005** (quattro settimane di gioco)
Assegnazione finale: entro il 30 dicembre 2005.
- DESTINATARI:** Tutti i consumatori finali. In particolare l'iniziativa sarà rivolta ai soli iscritti alla community Sammontana del sito www.sammontana.it, residenti sul territorio italiano con esclusione dei dipendenti della società Sammontana S.p.A., della società Adacto S.r.l e dei rispettivi familiari.
- PRODOTTO PROMOZIONATO:** Il concorso si prefigge lo scopo di incentivare la conoscenza del gruppo Sammontana, le iscrizioni alla community Sammontana e gli accessi al sito Internet www.sammontana.it
- PUBBLICITA':** Il regolamento sarà messo a disposizione dei partecipanti, per una corretta informazione, sul sito Internet www.sammontana.it.
- AVVERTENZE:** Si rende noto che per il concorso non sarà previsto alcun costo di partecipazione aggiuntivo rispetto al consueto collegamento telefonico necessario per la rete Internet. Si dichiara, inoltre, che Sammontana S.p.a. non esercita l'attività di Internet Provider e non trae alcun profitto economico dalla connessione. Pertanto, il costo della stessa sarà stabilito sulla base dei profili tariffari personali.
- MODALITA':** Al fine di ottenere l'obiettivo sopra indicato la Società Sammontana S.p.A., indice un concorso a premi, che coinvolgerà gli iscritti alla community Sammontana.
Il concorso avrà svolgimento secondo le modalità sotto elencate.

Primo periodo di gioco (dodici settimane)

Dal 1 luglio 2005 al 9 ottobre 2005 (sarà prevista una pausa di

gioco dal 8 agosto al 21 agosto 2005) lo scenario di gioco che consente ai partecipanti di concorrere all'assegnazione dei premi in palio è una pista, dove all'inizio di ogni partita, compare un pallino (in modalità random). Si precisa che sarà possibile effettuare tante partite quante si desidera.

Il partecipante, dopo aver inserito il proprio nickname e la propria password nella apposita maschera sul sito Internet www.sammontana.it, potrà scegliere in che modalità desidera giocare:

- a) Modalità single player: l'utente potrà scegliere la pista tra quelle disponibili in quel momento (ogni settimana esce una pista nuova fino ad un totale di 12);
- b) Modalità multi player: all'utente sarà assegnata dal sistema software (in modalità random) una pista su cui giocare.

Nel caso della modalità single player l'utente gioca da solo.

Nel caso della modalità multi player l'utente dovrà scegliere il proprio sfidante, tra quelli presenti al momento della sua identificazione. Si precisa che i "giocatori connessi" saranno evidenziati in una apposita lista presente e ben identificabile nella pagina di gioco: un segnale avvertirà l'utente del fatto che il giocatore prescelto sia disponibile o impegnato in un'altra partita.

Il partecipante ha a disposizione 3 palle, di dimensioni superiori al pallino: il suo obiettivo sarà quello di avvicinarsi con le stesse, il più possibile, al pallino. Per poter dosare direzione e forza dovrà utilizzare il proprio mouse e potrà colpire sia il pallino che le altre palle. La partita, sia in modalità single player che multi player, si svolge a turno, contro il computer (single player) oppure contro un altro giocatore (multi player). Il primo turno viene assegnato per sorteggio tramite un meccanismo di tipo randomico. La partita termina quando i turni sono stati esauriti.

Per ogni palla l'utente ha a disposizione due tiri, da effettuare in sequenza entro un tempo (massimo 20 secondi) visualizzabile all'interno dell'interfaccia di gioco, trascorsi i quali il sistema passa al turno successivo. Nel caso in cui una palla non dovesse essere giocata, il sistema la considererà nulla e non gli verrà associato alcun punteggio.

Al termine della partita sarà evidenziato il risultato in termini di vicinanza della singola palla dal pallino: la più vicina si aggiudica 10 punti, la seconda 6, la terza 4, la quarta 3, la quinta 2, la sesta nessun punto. Il punteggio di ogni utente sarà ottenuto dalla somma dei punti ottenuti dalle proprie palle.

All'interno della pista potranno essere eventualmente presenti oggetti standard corrispondenti a bonus e malus (saranno segnalati in maniera chiara sulla pagina di gioco) che se colpiti possono aggiungere o togliere punti. La loro presenza sulla pista potrà essere fissa oppure apparire in modalità random, in modo da introdurre elementi di variabilità su una stessa pista.

La Società organizzatrice metterà a disposizione, per gli eventuali dovuti controlli, tutta la documentazione relativa alla predisposizione ed al funzionamento del programma.

Classifica punteggio

Al termine di ciascuna sessione di gioco sul sito www.sammontana.it verrà comunicato il punteggio ottenuto. Il sistema si occupa poi di sommare i punteggi ottenuti e di riportarli nelle varie classifiche previste per la prima fase di gioco e disponibili sull'interfaccia grafica principale. Le classifiche vengono stabilite secondo i criteri riportati di seguito.

1. **Piste single player.** Per ognuna delle 12 piste, sarà redatta una classifica settimanale ottenuta come somma di tutti i punteggi effettuati da ogni utente con le sue partite sulla pista stessa.
2. **Punteggio multi player.** Classifica settimanale ottenuta sommando tutti i punti ottenuti dagli utenti nelle partite realizzate in modalità multi player.
3. **Partite multi player fatte con utenti diversi.** Per ogni partita effettuata in modalità multi player con un utente contro al quale non si era mai giocato prima, il giocatore prenderà un punto. La somma di questi verrà evidenziata in questa classifica. La classifica è di tipo settimanale e sarà aggiornata ogni settimana.
4. **Partite vinte multi player.** Per ogni partita vinta in modalità multi player, il giocatore prenderà un punto. La somma di questi verrà evidenziata in questa classifica settimanale.
5. **Partite perse multi player.** Per ogni partita persa in modalità multi player, il giocatore prenderà un punto. La somma di questi punti “negativi” verrà evidenziata in questa classifica settimanale.
6. **Amici invitati.** Per ogni amico invitato attraverso l'apposita maschera presente sul sito, e che si sarà registrato con la stessa mail indicata dal giocatore al momento dell'invito, il giocatore prenderà un punto. I punti ottenuti saranno visualizzati in questa classifica settimanale.
7. **Classifica generale** (detta “Il Classificone”) in cui confluiscono tutti i punteggi ottenuti nelle altre classifiche, tranne “Partite vinte multiplayer” e “Partite perse multiplayer” che si escludono a vicenda.

Tabellone dei 64 migliori giocatori

Alla fine del primo periodo di gioco verrà stilato il tabellone dei **64 migliori giocatori**, sulla base della classifica generale, detta “Il Classificone”, che sommerà tutti i punteggi ottenuti nelle altre

classifiche. Tra i primi 500 della classifica generale, riportati in un apposito tabulato cartaceo (o file elettronico), saranno estratti a sorte i 64 migliori finalisti: tali utenti potranno partecipare alla seconda fase di gioco. Nel caso in cui si verificassero casi di pari merito tra i punteggi maturati per poter definire i primi 500, si provvederà ad un'estrazione da un tabulato cartaceo riportante i nominativi e i punteggi maturati degli aventi diritto. L'estrazione dei 64 migliori giocatori e l'eventuale estrazione in caso di pari merito si terrà a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, nel corso della settimana lavorativa compresa tra il giorno **10 e 14 ottobre 2005**.

Secondo periodo di gioco (quattro settimane di gioco)

Dal **24 ottobre 2005** al **20 novembre 2005** i 64 finalisti precedentemente selezionati partecipano all'assegnazione dei premi in palio, attraverso sfide dirette. Il software del gioco, sulla base della composizione del tabellone, informerà i giocatori della sfida che li riguarda. In particolare, ai 64 migliori giocatori verrà inviata apposita comunicazione via mail, indicante l'orario, il giorno, la pista e lo sfidante che gli è stato assegnato e le regole che disciplineranno gli scontri ad eliminazione diretta. Se un partecipante non si dovesse presentare sulla pista e all'orario e giorno indicato, lo sfidante passerà il turno di diritto senza gareggiare.

Si precisa che ogni partita sarà controllata da un arbitro le cui decisioni sono inappellabili.

I 64 finalisti potranno scontrarsi uno contro uno ad eliminazione diretta fino alla definizione del primo classificato.

Assegnazione dei premi:

Assegnazioni settimanali :

Ogni settimana saranno assegnati i seguenti premi:

Un premio settimanale riservato alla classifica “Partite single player”: tale premio sarà assegnato tramite estrazione, da tabulato cartaceo o file elettronico, tra tutti i giocatori che avranno ottenuto almeno 200 punti.

Un premio settimanale riservato alla classifica “Partite multi player fatte con utenti diversi”: tale premio sarà assegnato tramite estrazione, da tabulato cartaceo o file elettronico, tra tutti coloro che avranno ottenuto almeno 20 punti.

Un premio settimanale riservato alla classifica “Partite vinte multi player”: tale premio sarà assegnato tramite estrazione, da tabulato cartaceo o file elettronico, tra tutti coloro che avranno ottenuto almeno 20 punti.

Un premio settimanale riservato alla classifica “Partite perse

multi player”: tale premio sarà assegnato tramite estrazione, da tabulato cartaceo o file elettronico, tra i top 100 della classifica. Nel caso in cui si verificassero casi di pari merito tra i punteggi maturati per poter definire i primi 100, si provvederà ad un estrazione da un tabulato cartaceo riportante i nominativi e i punteggi maturati degli aventi diritto. L’eventuale estrazione in caso di pari merito si terrà a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica

Un premio settimanale riservato alla classifica “Amici invitati”: tale premio sarà assegnato tramite estrazione, da tabulato cartaceo o file elettronico, tra i top 100 della classifica. Nel caso in cui si verificassero casi di pari merito tra i punteggi maturati per poter definire i primi 100, si provvederà ad un estrazione da un tabulato cartaceo riportante i nominativi e i punteggi maturati degli aventi diritto. L’eventuale estrazione in caso di pari merito si terrà a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica

Un premio settimanale riservato alla classifica “Punteggio multi player”: tale premio sarà assegnato tramite estrazione, da tabulato cartaceo o file elettronico, tra i top 100 della classifica. Nel caso in cui si verificassero casi di pari merito tra i punteggi maturati per poter definire i primi 100, si provvederà ad un estrazione da un tabulato cartaceo riportante i nominativi e i punteggi maturati degli aventi diritto. L’eventuale estrazione in caso di pari merito si terrà a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica

Le estrazioni dei premi settimanali sopra descritti (72 premi in totale) si terranno a Milano alla presenza di notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio, secondo tale calendario:

entro il 2 settembre 2005 per le prime sei settimane di gioco (dal 1 al 10 luglio 2005; dal 11 al 17 luglio 2005; dal 18 al 24 luglio 2005; dal 25 al 31 luglio 2005; dal 1 al 7 agosto 2005; dal 22 al 28 agosto 2005);

entro il 14 ottobre 2005 per le ultime sei settimane di gioco (dal 29 agosto al 4 settembre 2005; dal 5 al 11 settembre 2005; dal 12 al 18 settembre 2005; dal 19 al 25 settembre 2005; dal 26 settembre 2005 al 2 ottobre 2005; dal 3 al 9 ottobre 2005).

Per ogni settimana di gioco sarà estratto un nominativo vincente ed un nominativo di riserva (che subentrerà in caso di inadempienza o irreperibilità del primo estratto) per ognuna delle sei classifiche sopra descritte.

finale:

I premi finali saranno assegnati tramite estrazione, da tabulato cartaceo o file elettronico, tra tutti i giocatori che avranno superato i 2.000 punti nella classifica generale detta "Il Classificone".

L'estrazione dei premi avverrà a Milano, entro il **30 dicembre 2005** alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica. Saranno estratti tre nominativi vincenti e tre nominativi di riserva che subentreranno in caso di inadempienza o irreperibilità dei primi estratti.

Superpremio finale:

Il superpremio finale è riservato al vincitore del torneo della seconda fase.

L'assegnazione con graduatoria dei premi avverrà in maniera automatica, sulla base di un punteggio certo, non contestabile e dimostrabile.

L'assegnazione del premio avverrà a Milano, entro il **30 dicembre 2005** (in concomitanza all'estrazione dei premi finale sopra descritta) alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica.

PREMI:

Premio settimanale "Piste single player" (per un totale di 12 settimane):

n. 1 lettore mp3 SONY NWE405 del valore indicativo di euro 169,00 IVA inclusa;

Premio settimanale "Partite multi player fatte con utenti diversi"(per un totale di 12 settimane):

n. 1 stazione meteo oregon scientif BAR 998 HG del valore indicativo di euro 179,00 IVA inclusa;

Premio settimanale "Partite vinte multi player"(per un totale di 12 settimane):

n. 1 buono acquisto spendibile sul sito internet www.bol.com per l'acquisto di cd o libri del valore indicativo di euro 100,00 esente IVA;

Premio settimanale "Partite perse multi player" (per un totale di 12 settimane):

n. 1 t-shirt Sammontana vintage del valore indicativo di euro 15,00 IVA inclusa;

Premio settimanale "Amici invitati" (per un totale di 12 settimane):

n. 1 chiave usb G Pen Drive 512 MB del valore indicativo di euro 54,90 IVA inclusa;

Premio settimanale "Punteggio multi player" (per un totale di 12 settimane):

n. 1 fotocamera digitale Sony DSC S90 del valore indicativo di euro 345,00 IVA inclusa

Premi finali:

n. 3 schermo piatto 19" Home Black 500 Sony SDM HS5B del valore indicativo di euro 431,16 IVA inclusa;

Superpremio Finale:

n. 1 pc portatile Sony VGNFS251B del valore indicativo di euro 1.505,58 IVA inclusa;

MONTEPREMI:

Il montepremi complessivo ammonta a € 13.153,86 IVA inclusa (euro 11.161,55 IVA esclusa).

RINUNCIA ALLA RIVALSA:

La Società Sammontana S.p.A. dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte a favore dei vincitori ex art. 30 DPR 600/73.

ADEMPIMENTI E GARANZIE:

I vincitori saranno personalmente avvisati e riceveranno i premi entro il termine di 180 giorni dalla conclusione della manifestazione a premi.

I vincitori riceveranno il premio vinto all'indirizzo da loro indicato all'atto della registrazione al sito: Sammontana S.p.a. non si assume la responsabilità per eventuali errori nella comunicazione dell'indirizzo da parte degli utenti.

I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati saranno devoluti a Comitato per il Telefono Azzurro- Milano-organizzazione non lucrativa di utilità sociale, ai sensi di legge.

La società promotrice si riserva, in caso di indisponibilità dei premi, di sostituirli con altri di pari o maggior valore.

I nominativi dei vincitori saranno pubblicati sul sito internet www.sammontana.it al termine della manifestazione.

Sammontana SpA non si assume responsabilità alcuna per il mancato collegamento o per la velocità dello stesso al sito internet www.sammontana.it per cause non a Lei imputabili; non si assume, altresì, responsabilità alcuna per problemi causati dalla configurazione del computer e dalla modalità di connessione alla rete internet dell'utente che si potrebbero ripercuotere sulla velocità del gioco.

Sammontana SpA tramite Adacto Srl si riserva la facoltà di verificare la regolarità delle singole giocate e di annullare quelle che, dopo tali controlli, risultino irregolari.

Per SAMMONTANA SPA

Clipper Srl