



Regolamento attività promozionale

Manifestazione da intendersi

ESCLUSA DALLA NORMATIVA SUI CONCORSI A PREMIO,

ai sensi dell'art. 6 comma 1 lettera e) D.P.R. 430/2001

“manifestazioni nelle quali i premi sono destinati a favore di enti o istituzioni di carattere pubblico o che abbiano finalità eminentemente sociali o benefiche”

“MI CURO DI TE”

Promosso da Soffass S.p.A. Via Fossanuova, 59 - 55016 Porcari (LU)

Le norme che regolano la partecipazione sono le seguenti:

Art. 1

SOGGETTO PROMOTORE

Soffass S.p.A. Via Fossanuova, 59 - 55016 Porcari (LU), Codice Fiscale e Partita Iva 01829730462 (di seguito “Soggetto Promotore” oppure “SOFFASS”).

Art. 2

SOGGETTO DELEGATO

DMT TELEMARKETING S.r.l. Via del Lavoro, 37/3 – 40139 Casalecchio di Reno (BO), Codice Fiscale: 03941740379 e Partita IVA: 00679901207.

Art. 3

FINALITÀ

SOFFASS bandisce un'Iniziativa denominata “MI CURO DI TE” (di seguito “Iniziativa”) con l'intento di promuovere il brand Regina Cartacamomilla e sostenere con buoni spesa la Scuola.

Art. 4

DESTINATARI E AMBITO TERRITORIALE

L'Iniziativa è rivolta a tutte le Scuole primarie e secondarie di I grado (statali, comunali, paritarie e private) ubicate su tutto il territorio italiano (di seguito anche solo “Scuole” o al singolare “Scuola”) che, mediante la partecipazione dei Consumatori **maggiorenni** acquirenti dei prodotti oggetto della promozione (di seguito “Consumatore” o “Partecipante” o al plurale “Consumatori” o “Partecipanti”), potranno vincere premi come di seguito indicato.

Art. 5

DURATA

L'Iniziativa avrà inizio il **1° marzo 2021** e terminerà il **31 luglio 2021** con estrazione finale e pubblicazione della classifica definitiva sul sito www.micurodite.regina.eu **entro il 13 agosto 2021**.

Art. 6

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Tutti i Consumatori **maggiorenni** che, durante il periodo di validità dell'Iniziativa, acquisteranno nei punti vendita, oppure sul sito di commercio elettronico www.sofidelshop.com, un prodotto a scelta

oggetto della manifestazione, potranno partecipare all'Iniziativa denominata "MI CURO DI TE" e provare a far vincere alle Scuole i premi in palio.

Per partecipare occorre possedere lo **scontrino** o la **ricevuta d'acquisto on line** (di seguito anche solo "Titoli d'acquisto" o "Titoli di gioco" o al singolare "Titolo d'acquisto" o "Titolo di gioco") che comprovi l'acquisto e su cui sia identificabile nella dicitura, totalmente o almeno parzialmente, la definizione (tipo, marca, ecc.) del prodotto acquistato (Titolo d'acquisto "parlante").

Un singolo Titolo d'acquisto dà diritto a partecipare una sola volta all'Iniziativa; con più Titoli d'acquisto si può partecipare più volte, senza limiti di possibilità di partecipazione per ciascun Partecipante.

Il Consumatore, previa registrazione sul sito dedicato www.micurodite.regina.eu, inserendo i dati che provano l'acquisto del prodotto (che può avvenire sia nei punti vendita che on line sul sito www.sofidelshop.com), potrà scegliere la Scuola, tra quelle presenti nella lista già caricata sul sito, alla quale associarsi per provare a farle vincere il premio Instant win, donarle i punti utili per la classifica e darle la possibilità di partecipare all'estrazione finale.

Ogni giocata corretta del Consumatore permette di:

- far partecipare la Scuola, scelta in fase di giocata del Titolo d'acquisto, all'assegnazione di n° 66 premi (n°3 buoni in materiale didattico del valore di 1.000 euro cadauno alla settimana) in modalità Instant win;
- contribuire alla raccolta punti a favore della Scuola scelta in fase di giocata del Titolo d'acquisto, permettendo alla Scuola stessa di avanzare nella classifica e concorrere così all'assegnazione di n° 20 premi (buoni in materiale didattico del valore di 1.500 euro per le Scuole dalla 1° alla 10° classificata e del valore di 1.000 euro per le Scuole dalla 11° alla 20° classificata). Ogni giocata corretta effettuata dal Consumatore assegnerà 5 punti alla Scuola, sia che essa risulti vincente o perdente nella modalità Instant win;
- far partecipare la Scuola, qualora non vincente di uno dei premi precedenti assegnati in modalità Instant win e in modalità Classifica a punti, all'estrazione finale di n° 14 premi (buoni in materiale didattico del valore di 650 euro cadauno).

Art. 7

PRODOTTI OGGETTO DELL'INIZIATIVA

Oggetto della manifestazione sono tutti i prodotti della gamma carta igienica Regina Cartacamomilla prodotta da REGINA e più precisamente:

- Carta Igienica Regina Cartacamomilla in confezione da 4 rotoli
- Carta Igienica Regina Cartacamomilla in confezione da 6 rotoli
- Carta Igienica Regina Cartacamomilla in confezione da 8 rotoli
- Carta Igienica Regina Cartacamomilla in confezione da 12 rotoli

Per partecipare sarà sufficiente acquistare almeno una confezione dei prodotti sopra citati.

Un singolo Titolo d'acquisto dà diritto a partecipare una sola volta all'Iniziativa anche se riportante l'acquisto di più confezioni.

Art. 8

ASSEGNAZIONE PREMI ALLE SCUOLE

Per tentare di far aggiudicare alla propria Scuola uno dei premi in palio, il Consumatore, una volta effettuato l'acquisto, dovrà:

- accedere al sito www.micurodite.regina.eu;
- procedere alla registrazione (dati obbligatori: nome e cognome, data di nascita, indirizzo di posta elettronica e password);

- inserire nell'area del sito dedicata i dati del Titolo d'acquisto (numero, data, orario, importo) unitamente alla foto/scansione del Titolo d'acquisto;
- scegliere da un menu a tendina, la Scuola alla quale associarsi per l'eventuale assegnazione del premio Instant win e alla quale donare i punti previsti per ogni giocata (indipendentemente che la stessa risulti vincente o perdente nella modalità Instant win). Nel sito, nel relativo menu a tendina, saranno già presenti tutte le Scuole e per ogni Titolo d'acquisto valido giocato il sistema assegnerà n° 5 punti alla Scuola selezionata.

Sarà possibile scegliere una Scuola diversa per ogni giocata.

I Partecipanti in fase di prima registrazione dovranno selezionare obbligatoriamente e facoltativamente i campi inerenti alla presa visione e compilazione del box, relativi a:

- (obbligatoriamente) Regolamento dell'attività promozionale e Informativa sulla Privacy relativa al trattamento dei dati per la partecipazione all'Iniziativa.
- (facoltativamente) Rilascio del consenso:
 - all'uso dei dati forniti per l'invio di comunicazioni promozionali e di marketing;
 - all'uso dei dati forniti per attività di analisi e profilazione

Il Partecipante riceverà una e-mail, all'indirizzo indicato al momento dell'iscrizione, per confermare la registrazione all'Iniziativa: solo dopo la conferma da parte del Partecipante, lo stesso risulterà regolarmente iscritto e potrà inserire i dati del Titolo d'acquisto in suo possesso.

In caso di giocata vincente, il Consumatore verrà informato contestualmente direttamente sul sito e riceverà una mail (all'indirizzo inserito in fase di registrazione per la partecipazione all'Iniziativa) nella quale verrà specificato che il premio sarà assegnato alla Scuola scelta, solo dopo la validazione della vincita.

Sarà cura della Segreteria Organizzativa contattare la Scuola vincitrice una volta convalidata la vincita.

I Partecipanti, vincenti o non vincenti, dovranno conservare i Titoli d'acquisto giocati, che potranno essere richiesti in originale dal Soggetto Promotore o dal Soggetto Delegato per la verifica del rispetto delle condizioni di partecipazione: nel caso di partecipazione non corretta e in mancanza dell'esibizione dei Titoli d'acquisto entro i termini comunicati in fase di eventuale richiesta da parte del Soggetto Promotore o dal Soggetto Delegato, le relative giocate saranno considerate nulle.

Qualora, dall'esito delle verifiche di controllo effettuate, uno dei requisiti per la valida partecipazione all'Iniziativa risulti non soddisfatto, la vincita non può essere confermata e il relativo premio sarà considerato non assegnato e destinato all'estrazione a recupero.

Per ogni registrazione, il sistema creerà un'area personale dedicata alla quale il Consumatore, effettuando il login, potrà accedere per effettuare le successive giocate.

Non saranno ammesse registrazioni con il medesimo indirizzo di posta elettronica.

Una volta attivata la propria area personale, sarà possibile giocare ulteriori Titoli d'acquisto per avere più possibilità di far aggiudicare alla Scuola preferita i premi Instant win, di farle accumulare più punti per la classifica e di farle avere più presenze nell'elenco delle giocate per l'estrazione finale e quella a recupero dei premi Instant win non assegnati (ogni volta che il Consumatore gioca un Titolo d'acquisto associandolo ad una Scuola, la stessa compare nell'elenco dal quale verranno estratti premi al termine dell'Iniziativa: a titolo puramente esemplificativo, se il Consumatore gioca 5 Titoli d'acquisto associandosi alla stessa Scuola, la stessa comparirà 5 volte nell'elenco avendo, quindi, più possibilità di vincere).

Sarà comunque possibile, per la stessa Scuola, vincere un solo premio in modalità estrazione (sia a sorte che a recupero).

Art. 9

MODALITA' INSTANT WIN

Le Scuole scelte dai Consumatori in fase di partecipazione, potranno vincere n° 3 premi a settimana per un totale di n° 66 premi (buono in materiale didattico del valore nominale di 1.000 euro), attraverso la partecipazione dei Consumatori.

Una volta inseriti i dati del Titolo di gioco, sia in fase di registrazione iniziale che successivamente accedendo alla propria area riservata, il sistema computerizzato registrerà il codice giocato, verificherà che sia corretto e giocabile e subito dopo comunicherà al Partecipante se la giocata è vincente oppure perdente: in caso di giocata vincente, la stessa consentirà alla Scuola di aggiudicarsi il premio Instant win in palio, solo dopo l'avvenuta convalida della vincita.

Il sistema automatizzato, in seguito all'inserimento dei dati del Titolo di gioco utilizzato, si comporta come segue:

- Se i dati sono incoerenti (data o ora non plausibili ecc.), invita il Partecipante a ripetere la digitazione dei dati.
- Se i dati sono già stati utilizzati per una giocata precedente, non consente la nuova giocata e informa il Consumatore.
- Se i dati sono coerenti e mai giocati in precedenza, procede alla verifica dell'eventuale vittoria istantanea.

Il meccanismo della vincita avviene attraverso un punto orario predeterminato dal sistema. Il software assegna casualmente allo start dell'Iniziativa, tramite la generazione di un file non manomettibile, il punto orario vincente del premio in palio.

Il premio è associato a una determinata data, ora e minuto: la prima giocata valida, ricevuta dopo tale punto orario, risulterà vincente. Non è mai possibile determinare a priori quale sarà la partecipazione vincente e quella perdente.

Il Consumatore che avrà fatto la giocata vincente sarà avvisato con un messaggio a video e con una mail.

In caso di giocata vincente, ai fini della convalida, si verificherà che i dati del Titolo d'acquisto inseriti siano corrispondenti a quelli risultanti dalla foto/scansione caricata.

A seguito della convalida, la Scuola verrà informata della vincita tramite e-mail e/o telefono e dovrà dare riscontro, nei termini indicati in fase di comunicazione, confermando l'accettazione del premio offerto.

In assenza di riscontro/accettazione da parte della scuola il premio verrà destinato all'estrazione a recupero.

Art. 10

MODALITÀ CLASSIFICA A PUNTEGGIO

Le Scuole scelte dai Consumatori in fase di partecipazione, potranno vincere n° 20 premi (buono acquisto materiale didattico).

Le Scuole possono guadagnare punti validi per la classifica finalizzata alla vincita dei premi in palio grazie alla partecipazione dei Consumatori, i quali assegnano alla Scuole 5 punti per ogni Titolo d'acquisto regolarmente giocato e successivamente convalidato.

I punti in palio verranno assegnati alle Scuole solamente dopo la convalida della vincita: per questo motivo la classifica on line sarà provvisoria e la classifica definitiva verrà pubblicata **entro il**

13 agosto 2021.

Una volta effettuato l'accesso al sito di gioco ed aver inserito i dati del Titolo d'acquisto, il Partecipante dovrà scegliere la Scuola, tra quelle presenti nella lista, alla quale assegnare il punteggio.

I premi in palio in questa modalità saranno n° 20, così suddivisi:

- le Scuole classificate dalla 1° alla 10° posizione si aggiudicheranno un buono in materiale didattico del valore nominale di euro 1.500.

- le Scuole classificate dalla 11° alla 20° posizione si aggiudicheranno un buono in materiale didattico del valore nominale di euro 1.000.

Le Scuole saranno avvisate della vincita tramite mail e/o telefono e dovranno dare riscontro, nei termini indicati in fase di comunicazione, confermando l'accettazione del premio offerto.

In assenza di riscontro/accettazione si provvederà a contattare le Scuole nelle successive posizioni in classifica.

In caso di pari merito, avrà precedenza in classifica la Scuola che avrà ricevuto per prima i primi 5 punti.

Art. 11

MODALITA' ESTRAZIONE A SORTE

Le Scuole scelte dai Consumatori in fase di partecipazione, qualora non vincitrici dei premi in palio secondo le modalità precedenti, potranno vincere n° 14 premi mediante un'estrazione a sorte in presenza di una commissione composta da membri di Soffass S.p.A.

Saranno estratte **entro il 13/08/2021**, tra tutte le Scuole Partecipanti, non vincitrici in modalità Instant win e classifica a punti, che abbiano totalizzato almeno n° 5 punti in classifica, n°14 Scuole che si aggiudicheranno ciascuna un buono in materiale didattico del valore di euro 650.

La stessa Scuola potrà vincere solo uno dei premi in palio in modalità estrazione (sia a sorte che a recupero).

Il Soggetto Promotore, attraverso la Segreteria Organizzativa invierà, ad estrazione avvenuta, una comunicazione, alle 14 Scuole estratte, a mezzo e-mail e/o telefono.

La Scuola dovrà dare riscontro, nei termini indicati in fase di comunicazione, confermando l'accettazione del premio offerto.

Art. 12

ESTRAZIONE A RECUPERO SU PREMI INSTANT WIN

Entro il 13/08/2021 sarà effettuata, contestualmente all'estrazione a sorte di cui all' Art. 11, anche l'estrazione a recupero dei premi relativi alla modalità Instant win eventualmente non assegnati o non confermati a seguito di controlli effettuati o irreperibilità della Scuola vincitrice.

Parteciperanno all'estrazione a recupero tutte le Scuole iscritte non vincitrici in modalità Instant win e classifica a punti che abbiano totalizzato almeno n° 5 punti in classifica.

La stessa Scuola potrà vincere solo uno dei premi in palio in modalità estrazione (sia a sorte che a recupero).

Art. 13

PREMI IN PALIO

Quantità	Descrizione	Valore unitario IVA inclusa	Valore totale IVA inclusa
modalità INSTANT WIN			
66	BUONI ACQUISTO MATERIALE DIDATTICO da 1.000 €	1.000,00 €	66.000,00 €
modalità CLASSIFICA A PUNTI dalla 1° alla 10° SCUOLA			

10	BUONI ACQUISTO MATERIALE DIDATTICO da 1.500 €	1.500,00 €	15.000,00 €
modalità CLASSIFICA A PUNTI dalla 11° alla 20° SCUOLA			
10	BUONI ACQUISTO MATERIALE DIDATTICO da 1.000 €	1.000,00 €	10.000,00 €
modalità ESTRAZIONE A SORTE			
14	BUONI ACQUISTO MATERIALE DIDATTICO da 650 €	650,00 €	9.100,00 €
TOTALE MONTEPREMI DESTINATO ALLE SCUOLE			100.100,00 €

Art. 14

DESCRIZIONE DEI PREMI IN PALIO

I premi previsti sono costituiti da un BUONO ACQUISTO MATERIALE DIDATTICO di valore diverso, ma tutti con le seguenti caratteristiche:

- il buono sarà spendibile previo invio alla Scuola da parte della Segreteria Organizzativa entro il mese di **ottobre 2021**, delle informazioni utili alla fruizione dello stesso.
- il buono spesa potrà essere utilizzato dalla Scuola, per l'acquisto di materiale didattico, entro il **30 giugno 2022**.
- il buono non dà diritto a resto o a controvalore in denaro.

I premi saranno consegnati alle segreterie degli Scuole vincenti, senza alcun onere a carico delle stesse.

La Scuole vincenti non possono contestare i premi assegnati, né richiedere il valore corrispondente in denaro (o altri beni assimilabili al denaro) oppure la sostituzione, per nessun motivo. Tuttavia, nel caso in cui il Soggetto Promotore non sia in grado di consegnare il premio vinto, si riserva il diritto di sostituire i premi annunciati con premi di valore uguale oppure anche superiore, sempre relativo a materiale didattico.

I premi eventualmente non assegnati per mancanza di partecipazioni valide o espressamente rifiutati, verranno devoluti alla seguente Onlus: WWF Italia ONG-Onlus Via Po 25/C - 00198 ROMA – P.IVA. IT02121111005, Codice Fiscale 80078430586.

Art. 15

REGOLE INERENTI ALLA MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE COMPLESSIVA

La stessa Scuola potrà vincere i premi in palio sia per la modalità Instant Win che per la modalità classifica a punti, mentre alla modalità estrazione parteciperanno le scuole non vincenti nelle altre modalità.

In caso al Consumatore venga richiesto l'invio dell'originale del Titolo d'acquisto per verifica del rispetto delle condizioni di partecipazione, il Soggetto Promotore non si assume responsabilità in merito alle buste, inviate dai Partecipanti, non pervenute per eventuali disguidi postali o cause di qualunque altro genere, soprattutto nel caso d'invio di buste con modalità diversa dalla raccomandata.

È facoltà del Partecipante inviare la documentazione necessaria per la convalida della vincita tramite raccomandata, che consenta di verificarne l'avvenuta consegna. I documenti inviati non saranno restituiti.

Non sarà ammessa alcuna partecipazione sotto falso nome, falsa identità o identità fittizia. Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di verificare l'identità dei Partecipanti in qualunque momento, anche richiedendo copia del documento d'identità, e di intraprendere ogni opportuna azione in caso di violazione a tale regola.

In riferimento all'indirizzo di posta elettronica, si consiglia di controllare la presenza di eventuali comunicazioni da parte del Soggetto Promotore o da soggetti da lui delegati, anche nelle cartelle della posta indesiderata e della posta spam.

Il Soggetto Promotore, o le terze parti incaricate dallo stesso, si riservano il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni, e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare e inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema di gioco ideato.

Il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità anche nel caso in cui sia accertato l'utilizzo fraudolento dei dati di gioco da parte di soggetti terzi.

Il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità nell'eventualità dello smarrimento da parte del Partecipante del Titolo di gioco che dà diritto alla giocata o alla convalida del premio.

Durante tutto il periodo del concorso, sarà disponibile un Customer Care a disposizione dei Partecipanti all'indirizzo soffass.marketing@sofidel.com.

Art. 16

PRIVACY

Il Titolare del trattamento è Soffass S.p.A., Via Fossanuova, 59 - 55016 Porcari (LU), Codice Fiscale e Partita Iva 01829730462.

Soffass S.p.a. tratta i dati personali dei Partecipanti per adempiere alle normali operazioni derivanti da obbligo di legge o contrattuale in ottemperanza al Regolamento Generale (UE) 2016/679 con le modalità indicate nell'informativa disponibile sul sito www.micurodite.regina.eu

In qualunque momento potranno essere esercitati dagli interessati i diritti di cui artt. 15 e seguenti del Regolamento Generale UE contattando l'azienda ai recapiti aziendali oppure contattando il Responsabile della protezione dei dati personali designato dal titolare ai sensi dell'art. 37 del GDPR scrivendo all'indirizzo mail.dpo.holding@sofidel.com.

Art. 17

PROMOZIONE DELL'INIZIATIVA

I messaggi pubblicitari veicolati su normali mezzi di comunicazione, ivi incluso il pack, che informeranno dell'Iniziativa i potenziali destinatari della stessa, saranno coerenti con il presente regolamento.

Il regolamento completo è disponibile sul sito www.micurodite.regina.eu.

Il Soggetto Promotore si riserva la possibilità di comunicare l'iniziativa attraverso tutti i mezzi che riterrà opportuni.

Art. 18

ESCLUSIONE, GARANZIE E ADEMPIMENTI

Ogni dichiarazione falsa o incompleta implica l'esclusione immediata del Partecipante dall'Iniziativa. La partecipazione all'Iniziativa comporta per il Partecipante l'accettazione integrale e incondizionata delle regole e delle clausole contenute nel presente regolamento, senza limitazione alcuna. Qualora un Partecipante violi i termini del presente regolamento, sarà automaticamente escluso dall'Iniziativa.

Qualunque modifica e/o integrazione eventualmente apportata al regolamento da parte del Soggetto Promotore, sarà portata a conoscenza degli interessati. Non saranno ritenute valide le partecipazioni prive dei requisiti previsti dal regolamento e/o con dati incompleti e/o non veritieri.

I Consumatori che, secondo il giudizio insindacabile del Soggetto Promotore o di terze parti incaricate dallo stesso, partecipino con mezzi e strumenti in grado di eludere le regole, o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento dell'Iniziativa, saranno esclusi dalla partecipazione e le relative giocate non saranno convalidate. Il Soggetto Promotore si riserva comunque prima di confermare e/o consegnare il premio, di effettuare dei controlli, al fine di verificare il corretto svolgimento dell'Iniziativa e l'assenza di condotte dei Partecipanti in violazione delle disposizioni del presente regolamento.

Art. 19

FORO COMPETENTE

Ogni eventuale controversia dovesse insorgere in relazione al presente regolamento sarà di competenza esclusiva del foro di Lucca. Il Soggetto Promotore si riserva il diritto discrezionale di sospendere, modificare, terminare o cancellare una o più parti di meccaniche premiali e la relativa assegnazione dei premi qualora si dovessero verificare fatti e/o accadimenti, al di fuori del ragionevole controllo del Soggetto Promotore che rendano difficoltoso e/o impossibile il proseguimento dell'Iniziativa.

Art. 20

DICHIARAZIONI AGGIUNTIVE

Il Soggetto Promotore dichiara che:

1. È propria intenzione rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte di cui all'articolo 30 Dpr 600 del 2.9.73 a favore dei vincitori.
2. La promozione è soggetta a tutte le leggi applicabili ma costituisce manifestazione esclusa dall'ambito di applicazione dal D.P.R. 430 del 26 ottobre 2001, ai sensi dell'art. 6 comma 1 lettera e). Di conseguenza NON è da considerarsi concorso o operazione a premio ai fini dell'applicabilità della disciplina regolamentare dettata dal provvedimento citato.
3. Il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità per eventi a essa non imputabili, quali a titolo esemplificativo e non esaustivo: problemi di accesso, impedimento, sovraccarico di rete, disfunzioni o difficoltà riguardanti gli strumenti tecnici, il computer, la configurazione, i cavi, l'elettronica, il software, l'hardware, la trasmissione e la connessione, compresa la linea telefonica, che possano impedire a un Partecipante di accedere al sito Internet anche solo per una delle fasi di partecipazione all'Iniziativa.
4. Non sono previste modalità di ricevimento premi da parte delle Scuole diverse da quelle previste.

Porcari (LU), 26 febbraio 2021

----- Nulla segue al presente regolamento -----