



REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMIO MISTO

“#UNODINOI NATIONAL CUP”

Promosso da Mattel Italy S.r.l.

• Soggetto Promotore

MATTEL ITALY S.r.l. (in seguito “MATTEL” o “Soggetto Promotore”) sede legale in Via R. Bracco, n°6 – 20159 Milano - Codice Fiscale: 058300030150 e Partita IVA: 01338000035.

• Soggetto Delegato

DMT Telemarketing S.r.l. con sede in Via del Lavoro, 37/3 – 40033 Casalecchio di Reno (BO). Codice Fiscale: 03941740379 e Partita Iva: 00679901207.

• Tipologia della manifestazione a premio

Concorso a premio di abilità.

• Obiettivo del concorso

Il concorso “#UNODINOI NATIONAL CUP” (di seguito anche solo “Concorso”) è realizzato con l'intento di promuovere la vendita e la notorietà dei prodotti a marchio UNO.

• Area

Il concorso si svolgerà allo Stand UNO della “Milan Games Week 2019” presso Fiera Milano Rho.

• Destinatari

Il Concorso è destinato a tutti i consumatori con domicilio nel territorio italiano (di seguito anche solo “Partecipanti” o “Consumatori” o al singolare “Partecipante” o “Consumatore”).

• Periodo di effettuazione

La partecipazione al concorso tramite pre-iscrizione è valida dalle ore 00:00:00 del giorno 06/09/2019 fino alle ore 23:59:59 del giorno 26/09/2019.

I giorni di svolgimento delle gare, allo stand UNO della “Milan Games Week 2019” presso Fiera Milano Rho, dal 27 al 29 settembre 2019.

• Prodotti oggetto della manifestazione

La partecipazione a questa manifestazione a premi non comporta obbligo di acquisto prodotti ed è completamente gratuita, salvo i costi d'ingresso alla Fiera



che è effettuabile solo tramite biglietto ufficiale acquistabile presso il sito internet ufficiale dell'evento o rivenditori autorizzati.

• **Modalità d'iscrizione al torneo**

La #UNODINOI NATIONAL CUP, il primo torneo nazionale di UNO, avrà luogo dal 27 al 29 settembre 2019 presso lo stand UNO alla Milan Games Week 2019. La partecipazione alla #UNODINOI NATIONAL CUP è riservata a n. 512 partecipanti così suddivisi:

- N. 256 partecipanti venerdì 27 settembre 2019
- N. 256 partecipanti sabato 28 settembre 2019
- I primi due classificati di ciascuna giornata saranno qualificati alla finale di domenica 29 settembre 2019.

Per partecipare al Concorso i Consumatori dovranno presentare domanda d'iscrizione esclusivamente per una delle due date venerdì 27 settembre 2019 oppure sabato 28 settembre 2019.

È possibile presentare domanda di pre-iscrizione tramite form online per la giornata di venerdì 27 settembre 2019 <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-unodinoi-national-cup-venerdi-27-settembre-66201557641> oppure per la giornata di sabato 28 settembre 2019 <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-unodinoi-national-cup-sabato-28-settembre-68453382911>, a seguito della quale bisognerà presentarsi entro le ore 11:00 della stessa giornata presso lo stand UNO alla Milan Games Week 2019 per confermare la registrazione al torneo. Le iscrizioni sono limitate e saranno chiuse le registrazioni una volta raggiunto il numero massimo d'iscritti per giornata più le relative riserve.

L'iscrizione al torneo non garantisce l'ingresso alla Milan Games Week che è effettuabile solo tramite Biglietto ufficiale acquistabile presso sito il internet ufficiale dell'evento o rivenditori autorizzati. Gli iscritti devono presentarsi entro le 11:00 allo stand di Uno presentando la mail d'iscrizione per sottoscrivere la loro partecipazione e ricevere in regalo un Esclusivo kit di UNO. Sarà considerata valida per ogni utente solo la prima iscrizione e verranno eliminate tutte quelle successive alla prima.

Ogni Partecipante può iscriversi una sola volta.



Qualora siano esauriti i posti per il giorno prescelto, è predisposta una lista di attesa di n° 30 persone. La presenza del proprio nome in lista di attesa non garantisce la partecipazione al torneo che avverrà solo nel caso in cui qualcuno degli iscritti di quella giornata non si presenti.

FASE REGISTRAZIONE DATI PERSONALI

Il Partecipante dovrà pre-registrare la propria partecipazione inserendo i dati nell'apposito form sul sito <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-unodoino-national-cup-66201557641>.

Tutti i Partecipanti in fase di pre-registrazione dovranno, nell'apposito form, inserire i seguenti dati obbligatori:

- Nome;
- Cognome;
- Indirizzo di posta elettronica valido (non fittizio, non temporaneo ecc.);
- Città
- Età

Non sarà ammessa alcuna partecipazione sotto falso nome, falsa identità o identità fittizia, in caso di vincita il nome e il cognome dovrà necessariamente coincidere con la copia del documento d'identità. La Società Promotrice 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.

Si precisa che si avrà diritto a una sola registrazione per singola persona che potrà partecipare nella prima giornata oppure nella seconda.

• **Modalità di svolgimento del torneo**

Ciascuna partita di UNO sarà giocata da n. 4 giocatori per volta, utilizzando n. 1 mazzo UNO.

Si qualificherà al turno successivo del torneo il giocatore che per primo avrà vinto n. 1 round della stessa partita.

Giorno 1 e Giorno 2 dalle ore 11.30 alle ore 18.30 (massimo entro 11:00 per conferma registrazione)

Nella finale del Giorno 1 venerdì 27 settembre 2019 e nella finale del Giorno 2 sabato 28 settembre 2019 vi saranno per giornata n° 2 giocatori qualificati alla



finalissima del Giorno 3. I giocatori (quattro) si qualificheranno alla finalissima del Giorno 3 nel seguente modo:

- Il primo giocatore a vincere 2 round della stessa partita. Tale giocatore sarà escluso del gioco dei successivi round.
- Il secondo giocatore a vincere 2 round della stessa partita. Il conteggio dei round vinti proseguirà anche dopo la vittoria del primo giocatore.

Giorno 3 (gli orari saranno forniti al momento della qualificazione alla finale)

Nella finalissima del Giorno 3 domenica 29 settembre 2019 sarà decretato “Primo Campione Nazionale di UNO” il giocatore che per primo vincerà 2 round della stessa partita.

Il Campione Nazionale riceverà in premio n. 1 Voucher monouso del valore di €1.500,00 da utilizzare sulla piattaforma www.weroad.it valido per acquisti fino al 29 novembre 2019 e per utilizzatori compresi tra i 25 e i 45 anni.

Giorno 3 - Sfida contro FaviJ

Il “Primo Campione Nazionale di UNO” ovvero il vincitore della finale di domenica 29 settembre 2019 dovrà, poi, sfidare FaviJ in una partita a UNO 1 contro 1, al meglio dei 2 round. La sfida con FaviJ è condizione obbligatoria per l'assegnazione del premio.

Le finali saranno filmate e proiettate su un maxischermo visibile da tutti i presenti alla Milan Games Week 2019.

Gli orari d’inizio e di fine delle tre giornate di gare potranno subire delle modifiche, in tal caso, tali variazioni, saranno comunicate in tempi e modi tali da garantire parità di condizioni a tutti i partecipanti.

• Regole della partita

Contenuto di ciascun mazzo di carte UNO a disposizione per gli incontri:

112 Carte come segue:

19 carte blu da 0 a 9

19 carte verdi da 0 a 9

19 carte rosse da 0 a 9

19 carte gialle da 0 a 9

8 carte Jolly +2, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo



8 carte Jolly Cambia Giro, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo

8 carte Jolly Salta Giro, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo

4 carte Jolly Cambia Colore

4 carte Jolly +4

Obiettivo del Gioco

Essere in ogni partita il primo giocatore a scartare tutte le carte, totalizzando punti in base alle carte rimaste in mano agli avversari.

Preparativi

1. Ogni giocatore pesca una carta; il giocatore che pesca la carta più alta sarà il mazziere (le Carte Azione valgono zero).
2. Il mazziere mischia le carte e ne distribuisce 7 ad ogni giocatore.
3. Posizionate il resto del mazzo di carte a faccia in giù per formare il mazzo di PESCA.
4. Si deve girare la prima carta del mazzo di PESCA per iniziare un mazzo di SCARTO.

NOTA:

Se la prima carta girata per formare il mazzo di SCARTO è una Carta Jolly, fare riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE JOLLY per le istruzioni speciali.

Giochiamo

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo.

Quando arriva il proprio turno, si deve abbinare una carta della propria mano alla prima carta in cima al mazzo di SCARTO, per numero, colore o simbolo (i simboli rappresentano le Carte Azione; fare riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE).

ESEMPIO: Se la carta in cima al mazzo di SCARTO fosse una carta 7 blu, il giocatore può giocare una carta blu O una carta 7 di qualsiasi colore.

In alternativa il giocatore può giocare una carta Jolly (vedi FUNZIONI DELLE CARTE JOLLY).

Se non si ha in mano una carta da abbinare a quella in cima al mazzo di SCARTO, è obbligatorio pescare una carta dal mazzo di PESCA.



Se la carta pescata è abbinabile a quella in cima al mazzo di SCARTO, si può scartarla durante lo stesso turno. In caso contrario, il gioco passa al giocatore successivo.

Si può anche decidere di NON giocare una carta valida che si ha in mano. In questo caso si deve pescare una carta dal mazzo di PESCA. Se la carta pescata è valida, è possibile scartarla nello stesso turno, ma dopo aver pescato non si può giocare nessun'altra delle carte che si hanno in mano.

Funzioni delle Carte Azione

Carta Jolly +2 - Giocando questa carta, la persona successiva dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno.

Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Jolly +2.

La stessa regola vale se questa carta viene girata all'inizio del gioco.

Carta Jolly Cambia Giro - Inverte la direzione del gioco (se l'attuale direzione del gioco fosse la sinistra, il gioco si inverte verso destra e viceversa).

Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Cambia Giro.

Se questa carta venisse girata all'inizio del round, il mazziere comincerà per primo e poi il gioco proseguirà verso destra invece che verso sinistra.

Carta Salta Giro - Giocando questa carta, la persona successiva al giocatore viene "saltata" (perde il turno).

Può essere giocata solo con un colore abbinabile o un'altra carta Jolly Salta Giro.

Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Salta Giro, il giocatore alla sinistra del mazziere viene "saltato" e quindi il giocatore alla sua sinistra inizia il gioco.

Carta Jolly Cambia Colore - La persona che gioca questa carta decide il colore per continuare il gioco (incluso il colore già in gioco prima che la carta Jolly venisse scartata).

La carta Jolly Cambia Colore può essere giocata in qualunque momento, anche se il giocatore che la scarta ha in mano un'altra carta valida.

Se all'inizio del gioco viene girata una carta Jolly Cambia Colore, il giocatore alla sinistra del mazziere stabilisce il colore da giocare.



Carta Jolly +4 - Questa carta consente di decidere il colore successivo da giocare e obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte dal mazzo di PESCA e a rinunciare al proprio turno.

Tuttavia, c'è una particolarità!

Il giocatore che ha in mano questa carta può scartarla solo se NON ha un'altra carta abbinabile al COLORE del mazzo di SCARTO (ma può essere giocata se il giocatore ha in mano carte abbinabili al numero o Carte Azione).

Se all'inizio del gioco viene girata questa carta, dovete rimetterla nel mazzo e pescare un'altra carta.

NOTA:

Nel caso in cui si abbia il sospetto che una carta Jolly +4 sia stata giocata in modo illecito (ovvero se si sospetta che il giocatore abbia una carta abbinabile), allora è possibile sfidare chi l'ha giocata. Il giocatore sfidato dovrà mostrare (allo sfidante) le carte della propria mano. Se colto in flagrante, il giocatore sfidato dovrà pescare 4 carte. Tuttavia, se fosse innocente, sarà lo sfidante a dover pescare 4 carte + 2 carte addizionali (per un totale di 6 carte)!

Fine del gioco.

Quando un giocatore resta con una sola carta, deve gridare "UNO!" per indicare che gli è rimasta una sola carta in mano.

Se si dimentica di farlo e viene colto sul fatto da un altro giocatore prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno, allora dovrà pescare due carte.

Quando un giocatore non ha più carte, il round finisce.

Se nessuno dei giocatori resta senza carte quando il mazzo di PESCA si esaurisce, il mazzo di SCARTO deve essere rimescolato e il gioco continua.

NOTA:

Si può concludere la partita giocando come ultima carta una qualsiasi Carta Azione.

• **Comportamento**

Si richiede che i Partecipanti si comportino in maniera sportiva e educata riguardo agli altri concorrenti, membri dell'organizzazione, media e fan.

Il Soggetto Promotore si riserva la facoltà di:



- Squalificare a proprio insindacabile giudizio per comportamento scorretto o comunque non coerente con quanto indicato nel regolamento;
- Effettuare controlli su documenti di riconoscimento o altro materiale o documentazione.

In base al tempo a disposizione, in caso di eventuali imprevisti di varia natura, il Soggetto Promotore potrà decidere se e in che modo modificare la struttura del torneo e le fasi di qualifica e/o il numero di qualificati in entrambe le giornate. Qualsiasi modifica sarà gestita in modo da garantire parità di condizioni tra i partecipanti.

Le tre fasi del torneo potrebbero protrarsi anche oltre l'orario previsto per il termine delle gare giornaliere, in tale ipotesi, qualora un Partecipante non abbia la possibilità, per motivi personali, di portare a termine il torneo in corso di svolgimento, ne sarà decretata automaticamente l'eliminazione per abbandono.

- **Ubicazione server**

I server coinvolti nella raccolta e nella conservazione dei dati riguardanti i partecipanti al Concorso sono allocati sul territorio italiano.

La dichiarazione di allocazione server sarà a disposizione presso la sede del Soggetto Promotore.

- **Regole inerenti alla modalità di partecipazione**

Il Soggetto Promotore, o le terze parti incaricate dalla stessa, 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 per problemi di accesso, impedimento, sovraccarico di rete, disfunzioni o difficoltà riguardanti gli strumenti tecnici, il computer, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, compresa la linea telefonica, che possano impedire a un concorrente di accedere al sito Internet.

I dati anagrafici comunicati dai vincitori saranno utilizzati come indirizzo per le comunicazioni.

Un potenziale partecipante sarà considerato irreperibile se all'indirizzo da lui stesso comunicato non sarà possibile inviare le comunicazioni riguardanti la partecipazione al Concorso.



- Modalità di assegnazione del premio**

La finale che si svolgerà alla presenza di un notaio o di un funzionario delegato dal Responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica della CCIAA che ne sottoscriverà la validità, determinerà il vincitore finale.

La società promotrice si riserva comunque, prima di confermare il premio, di verificare il rispetto delle condizioni di partecipazione e di utilizzo del sistema di gioco.

Il premio sarà consegnato immediatamente dopo la conclusione convalidata della finale e della sfida con FaviJ, alla consegna del Voucher il vincitore dovrà firmare apposita liberatoria.

In occasione della verbalizzazione del vincitore del torneo sarà effettuata l'estrazione, sempre alla presenza di un notaio o di un funzionario delegato dal Responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica della CCIAA, di n° 5 mazzi di carte UNO tra tutti i partecipanti alla prima giornata di gara e di n° 5 mazzi di carte UNO tra tutti i partecipanti alla seconda giornata di gara ad eccezione del vincitore del torneo.

- Montepremi**

Valore totale: 1.599,00 € IVA inclusa o esente

Quantità	Descrizione	Valore nominale unitario IVA inclusa o esente	Valore Totale IVA inclusa o esente
10	MAZZI CARTE UNO	9,90 €	99,00 €
1	VOUCHER WEROAD DEL VALORE DI 1500 €	1.500,00 €	1.500,00 €
Totale montepremi			1.599,00 €

I valori di mercato dei premi sopra riportati sono da intendersi alla data attuale e ai valori di listino di vendita medi, praticati al pubblico sul territorio nazionale senza particolari assetti promozionali o da eventi di mercato particolari.

- Specifiche riguardanti i premi in palio**

⇒ Il premio **VOUCHER WEROAD DEL VALORE DI 1500 €** consiste in:



Un Voucher monouso del valore di €1.500,00 da utilizzare sulla piattaforma di viaggi www.weroad.it valido per acquisti fino al 29 novembre 2019 e utilizzabile da persone comprese nella fascia di età tra i 25 e i 45 anni.

Per maggiori informazioni sulla tipologia e sulla modalità di fruizione del premio visitare il sito www.weroad.it. Il premio può essere ceduto.

- **Tempi consegna premi**

La consegna del premio al vincitore del torneo sarà effettuata immediatamente dopo la finale con FaviJ domenica 29 settembre 2019 mentre la consegna dei restanti premi in palio sarà effettuata, senza alcuna spesa per il vincitore, entro massimo 180 giorni dalla data di assegnazione. Non saranno accettate consegne dei premi fuori del territorio italiano.

- **I premi non assegnati e non ritirati**

Nel caso che ci siano situazioni di non assegnazione il premio sarà devoluto ai sensi dell'art.10 comma 5 del DPR n.430 del 26/10/2001, all'Onlus: ACTIONAID INTERNATIONAL ITALIA ONLUS Via Alserio 22 - 20159 Milano - Codice Fiscale 09686720153

- **Tutela della Privacy (Dlgs 196/2003)**

Ai sensi del Dlgs 30 giugno 2003 n. 196, recante il "Codice in materia di trattamento dei dati personali", il Soggetto Promotore è Titolare del trattamento dei dati personali raccolti, mentre la società DMT Telemarketing S.r.l. è Responsabile Esterna del trattamento dei dati.

Il Soggetto Promotore informa che partecipando al Concorso i dati personali saranno oggetto di trattamento 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 presente concorso quali a titolo esemplificativo: per la gestione amministrativa del concorso, per le comunicazioni relative alle eventuali vincite e per il ricevimento dei relativi premi. I dati potranno essere comunicati a società terze che svolgono per conto del Soggetto Promotore compiti di natura tecnica e organizzativa e che tratteranno i dati personali, come distinti titolari del trattamento o in qualità di responsabili o incaricati all'uopo nominati dal Soggetto Promotore, esclusivamente per le finalità sopra indicate. I dati personali dei



partecipanti potranno inoltre, essere conosciuti dai dipendenti e/o consulenti del Soggetto Promotore i quali sono stati appositamente nominati responsabili o incaricati del trattamento.

Inoltre, sempre previo consenso espresso da parte del partecipante, i dati e i contributi potranno anche essere utilizzati per attività di marketing e comunicazione, nonché al fine di effettuare analisi statistiche e di mercato.

In ogni momento, il partecipante ha il diritto di conoscere, quali sono i suoi dati e come loro sono utilizzati, e di farli aggiornare, integrare, rettificare o di chiederne la cancellazione, il blocco e opposti al loro trattamento se effettuato in violazione di legge, ai sensi dell'art. 7 del d.lgs. 196/2003 (già art. 13 della legge 675/96), scrivendo a: DMT Telemarketing S.r.l. concorso “#UNODINOI NATIONAL CUP” Via del Lavoro, 37/3 – 40033 Casalecchio di Reno (BO).

• **Pubblicità**

I messaggi pubblicitari veicolati su Web, Locandine, Poster, Stampa oppure Televisione, che comunicheranno la manifestazione ai destinatari della stessa, saranno coerenti con il presente regolamento.

Il regolamento completo è disponibile sul sito www.lascatoladeigiocattoli.it.

La società promotrice si riserva la possibilità di comunicare l’iniziativa attraverso tutti i mezzi che riterrà opportuni.

• **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. Nel caso la suddetta tipologia di premio non fosse più disponibile, sarà sostituita da altra di pari o superiore valore, il vincitore sarà opportunamente informato.
3. Sarà prestata fidejussione a tutela dei partecipanti e conformemente all’attuale normativa in vigore sulle manifestazioni a premio, art.7 del D.P.R n.430 del 20/10/2001.
4. Nel caso in cui il premio non sia usufruibile da parte del vincitore, non si avrà diritto alla corresponsione di alcuna somma di denaro, per il divieto



- espresso dall'art. 51 del R.D.L. 19 ottobre 1938, n. 1933 né nella conversione in gettoni d'oro.
5. Richieste di ricevimento premi presentate con modalità diverse da quelle previste, non permetteranno di ricevere il premio.
 6. La partecipazione al Concorso 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.
 7. È vietato ai Partecipanti lo svolgimento di qualsiasi attività fraudolenta o illecita nello svolgimento dell'iniziativa. Tramite la partecipazione al presente Concorso i Partecipanti accettano che la Società promotrice possa effettuare delle verifiche, al fine di verificare il corretto svolgimento dell'iniziativa e l'assenza di condotte dei Partecipanti in violazione delle previsioni del presente regolamento.
 8. Ai sensi dell'art. 19 c.2 del D.P.R. n. 633 del 1972, si applicherà l'indetraibilità dell'IVA sull'acquisto dei premi costituiti da beni imponibili ai fini dell'imposta, ovvero al versamento dell'imposta sostitutiva nel caso in cui i premi siano fatturati senza applicazione dell'IVA.
 9. Per quanto non espressamente indicato nel presente regolamento, trova attuazione il D.P.R. 430 del 26/10/2001.

Casalecchio di Reno, 06 agosto 2019

per Mattel Italy S.r.l.
Dott. Filippo Agnello
DMT Telemarketing S.r.l.
Maurizio Maestri

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