

1.0 SOGGETTO PROMOTORE

1.1 La società ALLA VIGNA srl – sede legale in Cascina (PI) – 56021 – via Olanda, 6 – P.IVA e CF 02070310509 – legale rappresentante: Teresa Giammaria – in associazione con i Centri Commerciali associati indice, in completa esclusiva nazionale, il sopra indicato concorso a premi “Drone Challenge”.

2.0 DURATA WARM UP E DURATA CONCORSO, ORARI E DESTINATARI

2.1 Destinatari del concorso: tutti i clienti dei Centri Commerciali associati, dagli 8 anni compiuti in su, residenti e domiciliati nel territorio della Repubblica Italiana, ad esclusione degli imprenditori, dei proprietari, degli operatori, dei loro dipendenti, dei dipendenti della società di gestione, del personale di agenzia, di pulizia e di vigilanza degli stessi CC associati.

3.0 MODALITÀ DI PUBBLICIZZAZIONE DELL’INIZIATIVA E DEL REGOLAMENTO

3.1 L’iniziativa sarà promossa, attraverso opportune comunicazioni online e offline, da parte del soggetto promotore, dei Centri Commerciali associati e/o da parte di soggetti terzi direttamente collegati al soggetto promotore e/o ai Centri Commerciali associati.

3.2 Per comunicazioni online si intende qualsivoglia tipologia di annuncio e/o comunicazione che venga diffusa via web, mediante sua pubblicazione sui canali comunicativi web del soggetto promotore e dei CC interessati, ovvero mediante le modalità che, a mero titolo esemplificativo ma non esaustivo, qui di seguito si vanno ad elencare:

a) comunicazioni, foto e/o video resi sotto forma di “post”, pubblicati sulle piattaforme social della soggetto promotore e dei CC che ospitano l’evento (Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, etc.) oltre che sui relativi siti istituzionali;

b) comunicazioni, foto e/o video inviati a mezzo e-mail, tramite sms o altro sistema di messaggistica, facente capo soggetto promotore o ai CC coinvolti nella competizione;

c) comunicazioni, foto e/o video contenute all’interno di campagne pubblicitarie online dirette e/o svolte da agenzie intermediarie che si occupino di comunicazione per conto del soggetto promotore e/o dei centri commerciali associati;

d) eventi web, blog web, pop-up e qualsiasi ulteriore tipologia di comunicazione online che si riterrà eventualmente idonea a pubblicizzare l’evento;

3.3 Per comunicazioni offline si intende (elenco esemplificativo ma non esaustivo): utilizzo di totem, manifesti, cartellonistica, spazi pubblicitari esterni, volantinaggio, roll-up, camion vela, spot radio, articoli di giornale, nonché qualsiasi altra forma di comunicazione offline di volta in volta ritenuta idonea.

3.4 Il regolamento completo (*id est*, questo stesso documento) del concorso Drone Challenge potrà essere gratuitamente consultato sui seguenti siti:

1) <http://www.dronechallenge.it>

4.0 MODALITA' DI PARTECIPAZIONE E SVOLGIMENTO DEL CONCORSO

4.1 Il Drone Challenge consiste nel pilotare il drone messo a disposizione dallo staff del soggetto promotore e nel cercare di farlo passare attraverso degli appositi fori intagliati all'interno di alcuni pannelli, a loro volta posizionati in un'area ben precisa e delimitata, denominata "area challenge".

4.2 Il drone è composto da un corpo centrale in plastica che contiene al suo interno l'alloggiamento per la batteria, circuiti, dispositivi per la ricezione di segnali WI-FI ed infine da 4 piccolissimi motori elettrici ad elica, anch'essi in plastica.

4.3 Le 4 eliche del drone sono completamente avvolte da protezioni in plastica per assolvere ad un duplice scopo:

4.3.1 proteggere ciascun partecipante e/o qualsiasi soggetto terzo da eventuali impatti con il drone, in quanto le protezioni impediscono fisicamente qualsiasi contatto dello stesso con le 4 eliche rotanti.

4.3.2 proteggere precauzionalmente le stesse eliche da eventuali impatti con la struttura, con i pannelli o con il pavimento, dovuti alla possibile inesperienza dei soggetti partecipanti.

4.4 Durante i giorni del concorso ufficiale, ogni concorrente avrà a disposizione una sola partita della durata esatta di tre minuti, durante la quale egli dovrà cercare di accumulare quanti più punti possibili. Il decorso del tempo a disposizione verrà scandito dal countdown ufficiale, visibile sui monitor presenti all'interno dell'area challenge.

4.5 Sempre sugli stessi monitor sarà visibile, giocatore per giocatore, anche il punteggio totale aggiornato sempre in tempo reale. Non esiste alcun limite per l'accumulo dei punti per ogni singolo concorrente.

4.6 All'interno dell'area challenge sono posti in verticale 4 pannelli di dimensioni 2 x 1 m e 3 pannelli 1 x 0.5 m, tenuti in piedi da appositi piedi in plastica. Per garantire le medesime condizioni di gioco, il tutto viene categoricamente disposto sempre in ugual modo in ogni location, come da rendering in allegato 1.

4.7 In ognuno di questi pannelli sono presenti dei fori (a tema "universo") differenti per forma, dimensione e colore e ciascuno di essi sarà caratterizzato da un proprio coefficiente di difficoltà e da un proprio specifico punteggio. Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei punteggi parziali, ottenuti con il pagaggio del drone da ogni specifico pannello.

4.8 I coefficienti di difficoltà ed i relativi punti associati sono raggruppati in 4 categorie, ognuna di esse caratterizzata da un colore:

4.8.1 COLORE CELESTE – difficoltà minima – punteggio: 500 punti.

4.8.2 COLORE VERDE – difficoltà facile – punteggio: 1.000 punti.

4.8.3 COLORE GIALLO – difficoltà media – punteggio 2.500 punti.

4.8.4 COLORE ROSSO – difficoltà estrema – punteggio 5.000 punti.

4.9 Questo colore sarà visibile costantemente durante ogni partita grazie al contorno colorato che circonda ogni foro presente su ogni pannello all'interno dell'area challenge.

4.10 Il passaggio del drone viene considerato valido solo quando il drone passa completamente dall'altra parte del pannello; il passaggio del drone risulta valido in entrambe le direzioni di senso di marcia, ovvero dalla zona A alla zona B, oppure dalla zona B alla zona A (allegato 2).

4.11 Se il drone, una volta effettuato il passaggio completo dalla zona A alla zona B, ritorna subito indietro ed effettua nell'immediato un altro passaggio completo nel senso di marcia opposto (sempre attraverso il medesimo foro) ovvero dalla zona B alla zona A, il punteggio relativo al foro coinvolto deve essere sommato solo e soltanto una volta.

4.12 Una volta che il concorrente sia riuscito a far passare il drone attraverso uno specifico foro "X", per accumulare ulteriori punti nel passaggio immediatamente successivo, egli dovrà necessariamente far passare il drone da un foro diverso rispetto a quello appena attraversato. Non è quindi possibile accumulare ulteriori punti facendo passare il drone per due volte consecutive dallo stesso foro, ma è necessario variare. Se abbiamo ad esempio tre fori (A, B e C), una volta che il concorrente sia riuscito a far passare il drone attraverso il foro A, per continuare ad accumulare punti dovrà necessariamente far passare il drone dal foro B o dal foro C. Teorizzando per esempio che il secondo passaggio corretto avvenga attraverso il foro B, subito dopo egli potrà far passare il drone solamente dal foro A o dal foro C. E così via.

4.13 Ciascun concorrente avrà a sua disposizione tre minuti per effettuare la propria partita. Egli tuttavia potrà – per qualsiasi motivo e per sua insindacabile decisione – scegliere di interrompere prematuramente la partita, accettando inevitabilmente di limitare la possibilità di accumulare ulteriori punti rispetto a quelli già conseguiti.

4.14 Per partecipare al concorso in oggetto l'aspirante partecipante deve:

4.14.1 Essere un cittadino italiano e/o straniero, in ogni caso residente e/o domiciliato sul territorio nazionale;

4.14.2 Essere fisicamente in possesso del documento d'identità (CI) valido e non scaduto al momento della registrazione;

4.14.3 Rispondere correttamente a tutte le domande che gli verranno poste dall'operatore 1, necessarie per la completa identificazione ed iscrizione;

4.14.4 Rispondere a cinque domande che l'operatore 1 incaricato gli porrà al fine di indagare il grado di soddisfazione della clientela circa i servizi offerti dal Centro Commerciale ospitante (customer satisfaction);

4.14.5 Completare l'iscrizione con l'apposizione della propria firma, personale ed autentica, tramite apposita tavoletta grafica, che sarà immediatamente e digitalmente inserita all'interno dei documenti informatici del soggetto promotore come accettazione ufficiale, autentica e consapevole dell'intero presente regolamento ufficiale;

4.14.6 Mostrare uno scontrino emesso da uno dei punti vendita presenti nel CC che ospita l'evento, che dovrà essere vidimato e timbrato da parte dell'operatore 1 al fine di aggiudicarsi la possibilità di partecipare al concorso ufficiale (posti liberi permettendo), secondo quanto previsto nel dettaglio al punto successivo 4.15;

4.15 Lo scontrino potrà essere emesso presso uno qualsiasi dei punti vendita presenti nei Centri Commerciali associati. Tutti i punti vendita sono abilitati ad emettere lo scontrino che sarà poi valido per partecipare al concorso in oggetto.

4.15.1 Lo scontrino è obbligatorio se il partecipante vorrà iscriversi al concorso ufficiale. Lo scontrino dovrà essere stato emesso il giorno stesso in cui il concorrente vorrà registrarsi. Per iscriversi solamente ai giorni warm up, lo scontrino non è necessario.

4.15.2 Lo scontrino andrà presentato all'operatore 1, il quale, una volta effettuata la registrazione, provvederà a vidimarla timbrandola, firmandola con un pennarello indelebile e strappandola parzialmente su di un lato (lo scontrino rimane comunque valido e consultabile in caso di controllo da parte delle autorità competenti addette al controllo della finanza pubblica e/o in caso di utilizzo dello stesso per reclami o sostituzioni e/o in caso di ulteriori utilizzi).

4.15.3 L'importo minimo dello scontrino dovrà essere uguale o superiore ad euro 30,00 (euro trenta/00) IVA inclusa. Tale cifra, tuttavia, potrà essere raggiunta mediante la presentazione di uno o più scontrini (fino ad un max di 6 scontrini).

4.16 Ci saranno dei giorni (descritti nel punto 2.1) che precederanno quelli destinati allo svolgimento del concorso vero e proprio nei quali tutti i clienti dei CC associati potranno esercitarsi liberamente per un massimo di 15 partite "ad personam" previa la solita e necessaria iscrizione. Tali partite si chiamano "partite warm up". Una volta terminate le 15 partite warm up a disposizione, il soggetto non potrà più giocare ad altre partite warm up nel medesimo CC, ma potrà solamente decidere se iscriversi al concorso ufficiale (posti liberi permettendo), o meno.

4.17 Durante una partita warm up potranno giocare al massimo due giocatori contemporaneamente, mentre durante una partita del concorso, al massimo uno. Per distinguere i due droni durante la partita warm up verranno utilizzati due droni di colore diverso: drone rosso e drone nero. Solo ed esclusivamente per le partite warm up verranno utilizzati i due punti base colorati, rispettivamente rosso e nero. Per le partite relative al concorso verrà invece utilizzato il punto base colorato in giallo. La scelta di giocare singolarmente o in coppia rimarrà sempre a completa discrezione del giocatore di turno. Quindi il numero di partite massimo giocabili, durante una giornata warm up, sarà di 84 (due giocatori per partita, 6 partite per ogni ora, 7 ore per ogni giorno).

4.18 Tutto ciò che viene stabilito dal presente regolamento in riferimento alla partita ufficiale del concorso vale anche per la partita warm up: presenza classifica, drone, durata della partita, pannelli, fori, joystick, countdown, allestimento, musica background, effetti luce, monitor TV, rete, struttura americana, operatori, iscrizione con requisiti minimi, accettazione e firma del regolamento ufficiale e così via. Ciò che non si estende, invece, alla fase warm up riguarda quanto detto in riferimento alla premiazione dei migliori in classifica warm up e alla obbligatorietà di presentare uno scontrino minimo, così come descritto nel punto 4.15.

4.19 Dopo aver effettuato una partita warm up standard da tre minuti, il giocatore di turno dovrà necessariamente e tassativamente lasciare il posto al giocatore successivo in lista d'attesa; lo stesso soggetto quindi non potrà giocare due partite warm up in stretta successione. Nel caso in cui lo stesso soggetto volesse giocare un'altra partita warm up dovrà fare esplicita richiesta all'operatore 1, il quale provvederà ad inserirlo nuovamente nella lista d'attesa nella prima "casella" libera a disposizione.

4.20 Gli scopi di questi giorni di warm up sono molteplici:

4.20.1 creare una divertente e sana competizione per tutti i clienti che del CC;

4.20.2 dare la possibilità ai giocatori indecisi di poter testare le proprie abilità nella guida del drone, in modo tale da aiutarli a prendere una decisione più consapevole circa la scelta di partecipare o meno al concorso;

4.20.3 far esercitare tutti quei giocatori che abbiano già deciso di partecipare al concorso e che desiderino allenarsi al fine di massimizzare le proprie prestazioni, in vista della partita ufficiale. Infatti, grazie a queste partite warm up, questi avranno modo di migliorare le proprie prestazioni.

4.21 Ogni giocatore potrà comunicare la propria volontà di iscriversi al concorso (avendo già tutti i requisiti minimi descritti al punto 4.14) all'atto dell'iscrizione, oppure anche a seguito di una o più partite warm up. In quest'ultimo caso non sarà necessaria una seconda iscrizione, in quanto l'iscrizione sarà sempre la medesima sia per i giorni warm up che per quelli dedicati al concorso ufficiale.

4.22 Nella fase warm up l'orario ultimo per effettuare le partite termina alle ore 20:00 di ogni giornata. Decorso tale orario non sarà più possibile effettuare partite, senza eccezione alcuna.

Se l'orario limite decorre durante una partita ancora in corso, il giocatore interessato può portare a termine la partita, senza alcuna limitazione del suo tempo a disposizione, così come garantito nel punto 4.4.

4.23 Nella fase di concorso ufficiale l'orario ultimo per effettuare le partite termina alle ore 19:00 di ogni giornata. Decorso tale orario non sarà più possibile effettuare partite, senza eccezione alcuna.

Se l'orario limite decorre durante una partita ancora in corso, il giocatore interessato può portare a termine la partita, senza alcuna limitazione del suo tempo a disposizione, così come garantito nel punto 4.4.

4.24 Sia per le partite warm up che per quelle del concorso ufficiale il software di gioco registrerà lo storico di tutte le partite, in ogni momento del loro svolgimento. In particolare esso registrerà: il momento di inizio e di fine della partita, la durata, gli orari in cui i punteggi verranno conseguiti e le eventuali pause tecniche.

4.25 In qualsiasi caso di straordinario malfunzionamento:

4.25.1 del drone (a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo: anticipata perdita di potenza, prematura scarica della batteria, perdita totale del controllo del drone, incagliamento del drone) la partita verrà "messa in pausa" ed il cronometro verrà temporaneamente congelato. In tutti questi casi, gli operatori 2 e 3 provvederanno a ripristinare e a riassetare il drone, riportandolo ad uno stato funzionale normale, oppure provvederanno a sostituirlo con un drone integro e/o pienamente carico. A seguito della risoluzione del problema, l'operatore 2 procederà a rimuovere il blocco delle funzioni indotto automaticamente dal sistema informatico (pausa tecnica). La partita riprenderà così dall'istante esatto in cui si era verificato il malfunzionamento, con le medesime condizioni di gioco (punteggio e countdown);

4.25.2 del tablet utilizzato dall'operatore 2, il sistema informativo congelerà automaticamente il countdown, il punteggio e la scheda gioco della partita in corso. Ripristinato il corretto funzionamento del tablet, l'operatore 2 procederà a rimuovere il blocco delle funzioni indotto automaticamente dal sistema informatico. La partita riprenderà dall'istante esatto in cui si era verificato il malfunzionamento, con le medesime condizioni di gioco (punteggio e countdown);

4.25.3 di uno o più monitor tv, la partita potrà proseguire regolarmente, in quanto sia il countdown che la scheda di gioco della partita in corso saranno in ogni momento visibili e consultabili sul tablet dell'operatore 2. Quest'ultimo, infatti, si occuperà di aggiornare a voce ed in modo continuativo il giocatore interessato circa l'andamento della sua partita (punteggio totale e tempo residuo).

4.26 Il soggetto promotore non si assume alcuna responsabilità per qualsiasi problema grave che possa coinvolgere gli strumenti tecnici, il computer, il drone, l'impianto audio, l'impianto luci, la connessione internet, i monitor TV, il countdown, la piattaforma informatica legata al sito ecc ecc. In questi casi il soggetto promotore farà tutto il possibile per riportare in tempi brevi la situazione alla normalità, ma non potrà garantire brevi tempistiche di risoluzione.

4.27 Sia durante la fase warm up che durante la fase del concorso ufficiale, sarà prevista una lista d'attesa per i giocatori che attendono di poter giocare. Questa lista sarà automatizzata e gestita attraverso la piattaforma informatica del sito ufficiale da parte dei soli operatori 1 e 2. L'operatore 1 inserirà i nuovi nominativi, mentre l'operatore 2 li eliminerà non appena i giocatori inizieranno la loro personale partita. Questa lista sarà visibile tramite il

monitor TV posto vicino all'info point e sarà consultabile anche tramite pc/mac/smartphone/tablet visitando il sito ufficiale www.dronechallenge.com e accedendo alla sezione "classifiche". Il giocatore in corso di gioco sarà in prima posizione e sarà evidenziato in verde. Quello successivo sarà colui che giocherà la partita seguente. Nel caso in cui quest'ultimo, per qualsiasi motivo, non dovesse essere presente una volta arrivato il suo turno, la sua posizione verrà eliminata e si procederà con il giocatore posto nella posizione immediatamente successiva.

4.28 In caso di straordinaria necessità, l'operatore 1 potrà forzare la lista d'attesa ed inserire un determinato giocatore in posizione prioritaria rispetto agli altri giocatori in lista. Più precisamente, nel caso in cui un giocatore abbia dovuto temporaneamente sospendere la partita per malfunzionamenti e/o per cause esterne alla sua volontà, l'operatore 1 potrà inserire tale giocatore in lista d'attesa e, flaggando l'apposita opzione "priority" presente nella sua scheda di gioco, potrà collocarlo immediatamente al primo posto della lista d'attesa. Nel caso in cui l'operatore 1 abbia dovuto flaggare la checkbox "priority" per due o più giocatori, l'ordine di questi all'interno della lista d'attesa verrà stabilito cronologicamente in base al momento in cui gli stessi hanno effettuato l'iscrizione.

5.0 ALLESTIMENTO AREA

5.1 Il percorso sarà allestito all'interno di una zona controllata, denominata "area challenge" (in media 7 x 5 x 3 m), delimitata da una struttura composta da diversi tralicci leggeri in alluminio (americana) e da una resistente rete in nylon (maglia 3x3 cm) continua che avvolge l'intero volume di gioco. L'allestimento complessivo sarà all'incirca quello riportato nell'allegato 5 (l'immagine presente nell'allegato 5 è a puro titolo esemplificativo ma non esaustivo ovvero ci potrebbero essere delle variazioni location per location).

5.2 La funzione della rete è quella di:

5.2.1 evitare che il drone possa fuoriuscire dall'area challenge per motivi di sicurezza.

5.2.2 garantire lo stesso volume di gioco a tutti i giocatori della stessa location.

5.3 Alle due traverse orizzontali della struttura americana saranno appesi 4 monitor (vedi allegato 3), indicanti sempre il countdown ed il punteggio complessivo in tempo reale per ogni partita.

5.4 Alle traverse della struttura americana saranno appesi degli speaker audio per diffondere musica d'atmosfera.

5.5 L'area challenge sarà circondata da un recinto di transenne o tendiflex che formerà uno spazio interstiziale chiamato AREA C (vedi allegato 4) di circa 1.5 m di larghezza; nell'area C potranno stazionare e muoversi solo e soltanto gli operatori 1, 2, 3, il giocatore di turno, l'eventuale delegato dalla Camera di Commercio/notaio. In questo senso, gli unici soggetti che fanno eccezione e che hanno pieni poteri di presenza e azione sono: i rappresentanti legali della società del soggetto promotore, il direttore marketing-commerciale, il direttore del team creativo media-marketing, il personale della segreteria, gli allestitori, i tecnici, i

fotografi, i videomaker e tutti i restanti dipendenti/collaboratori/rappresentanti del soggetto promotore.

5.6 Ci saranno, nelle strette vicinanze di tutto l'allestimento, diversi roll-up indicanti:

5.6.1 la corretta associazione tra i colori dei vari fori ed il relativo punteggio.

5.6.2 la lista dei premi in palio per i primi tre classificati del concorso.

5.6.3 le 7 regole più importanti da conoscere necessariamente prima di poter giocare (ci sarà anche l'invito a leggere il regolamento completo sul sito ufficiale del concorso).

5.7 Sarà presente anche un desk info (dove sarà ubicato l'operatore 1) ed affianco ad esso un grande monitor TV che visualizzerà, sempre in tempo reale, la classifica ufficiale (del warm up o del concorso) e la lista d'attesa ad essa associata, separando verticalmente la schermata in due sezioni.

6.0 OPERATORI STAFF IN LOCO

6.1 Ci saranno solo e soltanto 3 operatori dello staff del soggetto promotore che avranno il permesso di entrare e di gestire in loco ed in completa autonomia il regolare svolgimento del warm up e del concorso. In questo senso, gli unici soggetti che fanno eccezione e che hanno pieni poteri di presenza e azione sono: i rappresentanti legali della società del soggetto promotore, il direttore marketing-commerciale, il direttore del team creativo media-marketing, il personale della segreteria, gli allestitori, i tecnici, i fotografi, i videomaker e tutti i restanti dipendenti/collaboratori/rappresentanti del soggetto promotore.

6.2 Sono escluse dalle mansioni del soggetto promotore tutte le competenze in materia di vigilanza, assistenza sanitaria, security, manutenzione impianti elettrici ed idraulici, pulizia dell'ambiente, protezione anti-incendio che rimangono sempre di totale pertinenza e responsabilità dei Centri Commerciali associati.

6.3 Questi 3 operatori fanno capo al soggetto promotore e sono denominati operatore 1, operatore 2 e operatore 3. Essi potranno essere diversi e cambiare da location a location e da un giorno ad un altro.

6.4 L'operatore 1 è l'hostess/steward (con competenze/conoscenze informatiche e tecnologiche) che sarà posizionato al desk info point e si dedicherà alle seguenti mansioni:

6.4.1 Conoscere in maniera totale e approfondita tutto il software del Drone Challenge;

6.4.2 Spiegare il funzionamento della challenge a chiunque abbia bisogno di informazioni e/o chiarimenti, avvalendosi nel caso di bisogno, anche di alcune copie stampate (in numero limitato) del presente regolamento ufficiale, messe a disposizione per tutti coloro che volessero approfondire l'argomento;

6.4.3 Raccogliere tutti i dati necessari dell'aspirante concorrente, visionare e controllare il documento d'identità (CI);

6.4.4 Raccogliere la firma autentica tramite l'apposita scheda grafica per l'accettazione del regolamento ufficiale tramite software inserirla nel pdf inviare pdf per email tramite tool del software del Drone Challenge;

6.4.5 Controllare e successivamente vidimare lo scontrino (necessario solo nel caso in cui il soggetto voglia partecipare al concorso) timbrandolo, firmandolo con un pennarello indelebile e strappandolo parzialmente, secondo quanto precisato al punto 4.15;

6.4.6 Immettere il nuovo concorrente appena iscritto nel database della piattaforma informatica del sito ufficiale, farlo apparire in tempo reale nella classifica warm up e/o nella classifica concorso ufficiale e gestire la lista d'attesa relativa al warm up e quella relativa al concorso ufficiale;

6.4.7 Inserire e anche modificare in un secondo momento tutti i dati necessari di ogni nuovo giocatore nel software del Drone Challenge e flaggare tutti i campi in maniera corretta;

6.4.8 Gestire la lista d'attesa e forzare il criterio d'ordine standard in caso di necessità con il flag "priority";

6.4.9 Conoscere tutte le nozioni informatiche teoriche/pratiche circa il sistema operativo Windows 8 + Windows 8.1 + Windows 10;

6.4.10 Conoscere tutte le nozioni informatiche teoriche/pratiche circa la risoluzione dei problemi tipici di un notebook Windows e quelli legati a connessioni internet, connessioni Bluetooth, mouse, tastiere e così via;

6.4.11 Conoscere tutte le nozioni informatiche teoriche/pratiche circa l'utilizzazione del pacchetto Office + Adobe Reader + Adobe Sign + WhatsApp app per Windows + procedure di stampa pdf + Google Chrome + gestore client di posta Postbox;

6.4.12 Controllare in casi di necessità gli storici partite giocatore per giocatore;

6.4.13 Gestire opposizioni e potenziali lamentele.

6.5 L'operatore 2 (Hostess/Steward con competenze/conoscenze informatiche e tecnologiche) sarà sempre affianco al giocatore e si dedicherà alle seguenti mansioni:

6.5.1 Spiegare tutte le istruzioni necessarie per poter pilotare il drone e per poter usare a pieno i comandi del joystick;

6.5.2 Cambiare batteria al drone prima di ogni nuova partita, collegarla tramite gli appositi connettori al drone ed agganciarla al drone con il dispositivo di sicurezza appropriato;

6.5.3 Gestire diverse decine di batterie in stato di carica;

6.5.4 Accendere il drone, sincronizzarlo con il joystick tramite FPV Wifi, registrare tramite combinazione di tasti del joystick il piano terra e attivare la modalità headless prima di lasciare i comandi al giocatore di turno;

6.5.5 Avviare/mettere in pausa/stoppare il countdown;

6.5.6 Far iniziare/terminare ufficialmente la partita;

6.5.7 Segnare in tempo reale tramite tablet da noi fornito e tramite il nostro software i vari punti guadagnati dal giocatore ogni qualvolta il drone vada ad oltrepassare gli appositi fori dei pannelli;

6.5.8 Selezionare tramite tablet da noi fornito e tramite il nostro software i giocatori dalla lista d'attesa prima di ogni partita;

6.5.9 Conoscere tutte le nozioni informatiche teoriche/pratiche circa il sistema operativo Windows 8 + Windows 8.1 + Windows 10;

6.5.10 Conoscere tutte le nozioni informatiche teoriche/pratiche circa la risoluzione dei problemi tipici di un notebook Windows e quelli legati a connessioni internet, connessioni Bluetooth, mouse, tastiere, scheda audio, scheda video e così via;

6.5.11 Conoscere tutte le nozioni informatiche teoriche/pratiche circa l'utilizzazione Google Chrome + gestore client di posta Postbox + VLC + Window Media Player + WhatsApp app per Windows;

6.5.12 Conoscere tutte le nozioni informatiche teoriche/pratiche circa la suddivisione dello schermo in più monitor, la corretta individuazione e numerazione degli stessi e la corretta distribuzione delle varie finestre in ognuno di essi;

6.5.13 Conoscere le nozioni tecniche basilari teoriche/pratiche circa la gestione di un piccolo service luci e di collegamenti di segnale, corrente e cavistica generale.

6.6 L'operatore 3 (Hostess/Steward) è l'unico operatore che sarà sempre disposto all'interno dell'area challenge e si dedicherà alle seguenti mansioni:

6.6.1 Riportare il drone nella posizione "base" ogni qualvolta il drone rimanga impigliato e/o incastrato e/o nel caso di malfunzionamento;

6.6.2 Recuperare il drone (anche tramite scala) nel caso in cui esso rimanga impigliato nell'impalcatura americana e/o nella rete trasparente di protezione;

6.6.3 In caso di partita con due giocatori in contemporanea: segnare in tempo reale, tramite tablet da noi fornito e tramite il nostro software, i vari punti guadagnati dal giocatore ogni qualvolta il drone vada ad oltrepassare gli appositi fori dei pannelli;

7.0 LE CLASSIFICHE

7.1 Accedendo online al sito www.dronechallenge.it, nella sezione "classifiche", sono consultabili tutte le classifiche di ogni location in cui si è svolto/si sta svolgendo il concorso in oggetto. Ogni classifica è sempre aggiornata in tempo reale. Tutte le classifiche relative ad

una location saranno sempre visibili e consultabili tramite il grande monitor TV vicino all'info point presente fisicamente nella stessa location e tramite pc/mac/smartphone/tablet.

7.2 Le tipologie di classifiche per ogni CC associato sono sempre due e sono denominate come segue: "warm up" e "concorso ufficiale". La prima è relativa a tutti i soggetti che giocheranno durante i giorni warm up, mentre la seconda è relativa a tutti i soggetti che giocheranno durante i giorni dedicati al concorso ufficiale. La classifica "warm up" sarà sempre unica per tutti i giorni dedicati alla fase warm up e cambierà solo di location in location, ovvero ogni location avrà la sua unica classifica "warm up". La classifica "concorso ufficiale" avrà, invece, durata giornaliera e riguarderà soltanto i partecipanti di ogni singola giornata. Vi saranno quindi tante classifiche "concorso ufficiale" quanti saranno i giorni dedicati alla fase del concorso. Questo vuol dire che per ogni giorno di concorso ci sarà una distinta ed autonoma classifica "concorso ufficiale" nella quale i giocatori al suo interno concorreranno tra di loro e non avranno niente da competere con i giocatori della classifica "concorso ufficiale" del giorno prima e nemmeno con quella del giorno dopo.

7.3 Tutte le classifiche rimarranno consultabili per il tempo strettamente necessario all'esecuzione del presente regolamento, ma in ogni caso per un termine non inferiore ai 12 mesi a partire dall'ultimo giorno del concorso. In tal senso ogni location associata avrà ovviamente un suo specifico conteggio. Il soggetto promotore, tuttavia, si riserva di mantenere consultabili le suddette classifiche e di conservarle per l'adempimento dei necessari obblighi di legge e per finalità marketing-commerciali.

7.4 Nella classifica "warm up" i dati che sono pubblici e consultabili sono: "NOME E COGNOME" + "PUNTEGGIO TOTALE" + "PARTITE GIOCATE". Nella classifica "concorso ufficiale" i dati che sono pubblici e consultabili sono: "NOME E COGNOME" + "PUNTEGGIO TOTALE".

7.5 Il valore "PARTITE GIOCATE" nella classifica "warm up" si riferisce al limite massimo di 15 partite che ogni soggetto può giocare, come descritto nel punto 4.17. Il valore "PARTITE GIOCATE" verrà espresso e sempre mostrato attraverso due numeri separati dal simbolo "/" ovvero primo numero/secondo numero. Il primo numero sta ad indicare le partite che rimangono da giocare, mentre il secondo numero è la somma tra le partite giocate e quelle ancora che rimangono da giocare. Esempio esplicativo: 2/15 significa che il concorrente ha ancora a disposizione 2 partite warm up su un totale di 15 partite warm up e che quindi ha già giocato 13 partite warm up. Una volta terminate anche queste 2 partite warm up comparirà il valore 0/15.

7.6 In caso di accertate irregolarità di qualsiasi tipo e/o in caso di violazione di una e/o più regole presenti all'interno di questo regolamento, il soggetto promotore si riserva di squalificare il concorrente trasgressore, con conseguente sua cancellazione da tutte le classifiche del Drone Challenge. Tale concorrente perderà altresì ogni diritto sui premi relativi al concorso in corso.

7.7 L'esclusione di cui sopra avrà effetto solo per le competizioni future (salvo diverse indicazioni dello stesso soggetto promotore), ovvero non avrà efficacia retroattiva. Il concorrente, infatti, non potrà partecipare ad alcuna competizione futura del Drone

Challenge, tuttavia non sono pregiudicati i suoi eventuali posizionamenti e vincite già verbalizzati, relative al concorso in parola.

8.0 IDENTIFICAZIONE DEI VINCITORI E PREMIAZIONE

8.1 Non appena concluso un giorno di concorso in una specifica location, la classifica “concorso ufficiale”, relativa al giorno in questione, si chiude e si cristallizza, divenendo non più modificabile. I primi 3 classificati saranno proclamati vincitori e premiati con i premi messi in palio dal soggetto promotore e/o dai CC associati. Ogni giorno di concorso avrà quindi 3 propri ed esclusivi vincitori.

8.2 Questi primi 3 classificati (i vincitori) verranno fotografati (possibilmente con il premio in mano) durante la fase di verbalizzazione. Le foto potranno essere usate per finalità commerciali, come per esempio essere pubblicate sul sito ufficiale e/o su qualsiasi altro canale media/social/web del soggetto promotore, del CC ospitante il concorso e di soggetti terzi direttamente collegati al CC e al soggetto promotore. Il pieno consenso del vincitore interessato riguardo quest’ultimo punto è implicito con la firma di questo stesso regolamento.

8.3 Il soggetto promotore garantisce l’assegnazione dei premi in palio. L’utente, prendendo visione del regolamento, accetta il premio e l’assegnazione dello stesso in caso di vincita.

8.4 Un delegato della Camera di Commercio territorialmente competente, oppure un notaio incaricato, sarà costantemente presente durante tutti i giorni del concorso all’interno dei CC associati al fine di garantire la massima trasparenza, il completo rispetto di questo regolamento, l’assoluta ufficialità e veridicità della classifica, la totale correttezza del lavoro degli operatori 1, 2 e 3. Al termine di ogni giorno dedicato al concorso, lo stesso delegato dalla Camera di Commercio/notaio verbalizzerà i 3 vincitori come esplicitato al punto 8.1. nella fascia oraria che va dalle ore 19:00 alle ore 20:00.

8.5 Allo scadere delle ore 19:00 di ogni giorno dedicato al concorso, in automatico si conosceranno i 3 vincitori corrispondenti ai primi 3 classificati del “concorso ufficiale”. Nel caso in cui i vincitori non dovessero essere presenti in loco allo scadere delle ore 19:00 per il ritiro del premio in presenza del delegato della camera di commercio/notaio, essi stessi verranno contattati tramite diversi tentativi dalle ore 19:00 alle ore 20:00 direttamente dal soggetto promotore a mezzo di email/telefonate/sms/messaggio Whatsapp.

Lo scopo di ciò è avvisare in tempo i 3 diretti interessati della vincita e dar loro un range di tempo massimo (1 ora = dalle 19:00 alle 20:00) per poter fisicamente organizzarsi e raggiungere il CC per ritirare il premio. Ovviamente verranno contattati solo i 3 vincitori e non tutti i partecipanti al contest.

8.6 Prima di ritirare il premio, ciascun vincitore dovrà firmare una dichiarazione ufficiale attestante l’avvenuta ricezione del premio previsto in presenza del delegato della camera di commercio/notaio.

9.0 PREMI NON RITIRATI

9.2 Nel caso in cui:

a) uno o più vincitori dei tre totali non siano presenti e/o non riescano a raggiungere in tempo il CC all'interno del range temporale massimo previsto (1 ora = dalle 19:00 alle 20:00) per la necessaria verbalizzazione finale che sarà effettuata dal delegato della Camera di Commercio territorialmente competente o dal notaio incaricato;

b) nel caso in cui uno o più vincitori dei tre totali dichiarino per iscritto, alla presenza del delegato della Camera di Commercio territorialmente competente o del notaio incaricato di non voler accettare e ritirare alcuno dei premi previsti in presenza;

c) nel caso in cui la classifica risultasse vuota per mancata partecipazione dei clienti;

Il premio e/o i premi non ritirati e/o rifiutati saranno devoluti alla Comitato Italiano per l'UNICEF – via Palestro, 68 – 00185 – Roma – cod. Fiscale n. 01561920586.

10.0 IL SITO UFFICIALE

10.1 Il sito ufficiale è il sito www.dronechallenge.it ed è visibile in tutto il mondo.

10.2 Il sito è di proprietà del soggetto promotore e di nessun altro ente, società o persona fisica. La gestione, aggiornamento, gestione dati e manutenzione sono a completo carico del soggetto promotore al 100%.

10.3 Tutti i CC associati sono sollevati da qualsiasi tipo di responsabilità che possa derivare da qualsivoglia ipotesi di malfunzionamento del sito ufficiale del concorso, quale, a mero titolo esemplificativo e non esaustivo:

a) errata gestione delle classifiche;

b) errato utilizzo e immissione dei dati;

c) fenomeni di bug;

d) crash del server e così via.

10.4 Oltre al dominio principale ed ufficiale www.dronechallenge.it ci sono altri domini, sempre di proprietà del soggetto promotore, che rimandano ad esso:
www.dronechallenge.info.

11.0 ADEMPIMENTI

11.1 Il soggetto promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa IRPEF a favore dei vincitori ex art.30 DPR 600/73 e si accolla il relativo onere tributario.

12.0 UFFICIALITÀ E CONFORMITÀ DEL REGOLAMENTO

12.1 Tutti i diritti di creazione e realizzazione del concorso "Drone Challenge" sono di proprietà del soggetto promotore. È categoricamente vietata e punibile per legge la riproduzione e/o l'imitazione del suddetto concorso Drone Challenge attraverso nuovi concorsi simili su tutto il territorio nazionale. Nel caso di violazione in tal senso, il soggetto promotore si riserva di reagire immediatamente attraverso opportune procedure legali.

12.2 L'idea, il progetto in toto ed il presente materiale commerciale/promozionale del seguente evento/concorso «Drone Challenge» è stato già depositato correttamente presso l'Istituto SIAE.

12.3 Il logo del seguente evento/concorso «Drone Challenge» è stato correttamente depositato senza opposizioni pubbliche presso l'ufficio Brevetti e Marchi della Camera di Commercio.

12.4 Il presente regolamento redatto a cura del soggetto promotore viene comunicato al Ministero dello Sviluppo Economico mediante apposita modulistica.

12.5 Il presente regolamento è conservato presso la sede di ALLA VIGNA srl e di tutti i Centri Commerciali aderenti all'iniziativa per tutta la durata del concorso e per i dodici mesi successivi alla sua completa conclusione.

12.6 Il materiale promozionale, informativo e pubblicitario riporta le condizioni di partecipazione, la durata ed il rinvio specifico al regolamento.

12.7 Il soggetto promotore, nella persona del sig. Teresa Giammaria, ha rilasciato la dichiarazione sostitutiva di atto notorio ai sensi del D.P.R. n. 445 del 28.12.2000 attestante che la manifestazione è effettuata in conformità a quanto previsto nel presente regolamento ed ha provveduto al rilascio della prescritta cauzione in tempo utile per l'inizio del concorso.