

**REGOLAMENTO**  
**CONCORSO A PREMI – “Vivismart”**

Disciplinato dal D.P.R. n. 430 del 26 ottobre 2001 e dalla circolare del 28 marzo 2002

**1. SOGGETTO PROMOTORE**

**COOP ITALIA**

Sede Legale – Via del lavoro 6/8 40033 Casalecchio di Reno P. IVA 01515921201 - Iscrizione Reg. Imprese C.C.I.A.A. di Bologna I.R. 00715170155

**Soggetti associati**

BARILLA G. e R. Fratelli Società per Azioni, con Socio Unico Via Mantova, 166 - 43122 Parma  
C.F. e iscrizione al registro imprese di Parma 01654010345

DANONE S.p.A.

IN VIA CARLO FARINI 41– 20159 MILANO, P.IVA 11202380157

**Soggetto delegato**

HAVAS LIFE ITALY SRL Sede Legale ed operativa in via San Vito n. 7 – 20123 Milano.  
Codice fiscale e Partita IVA: 08121591005

**2. PERIODO**

Dal 22/03/2019 al 07/04/2019 e dal 03/05/2019 al 26/05/2019, con assegnazione dei premi entro e non oltre il 28/06/19.

Sarà possibile partecipare al gioco tramite il dispositivo Oculus GO® nei seguenti giorni:

Dal 22/03/2019 al 24/03/2019 nei seguenti orari: il 22/03/2019 dalle 14.00 alle 18.00, il 23/03/2019 dalle 9.00 alle 18.00, il 24/03/2019 dalle 9.00 alle 13.00;

Dal 29/03/2019 al 31/03/2019 nei seguenti orari: il 29/03/2019 dalle 14.00 alle 18.00, 30/03/2019 dalle 9.00 alle 18.00, 31/03/2019 dalle 9.00 alle 13.00;

Dal 05/04/2019 al 07/04/2019 nei seguenti orari: il 05/04/2019 dalle 14.00 alle 18.00, il 06/04/2019 dalle 9.00 alle 18.00, il 07/04/2019 dalle 9.00 alle 13.00;

Dal 03/05/2019 al 05/05/2019 nei seguenti orari: il 03/05/2019 dalle 14.00 alle 18.00, il 04/05/2019 dalle 9.00 alle 18.00, 05/05/2019 dalle 9.00 alle 13.00;

Dal 10/05/2019 al 12/05/2019 nei seguenti orari: il 10/05/2019 dalle 14.00 alle 18.00, l'11/05/2019 dalle 9.00 alle 18.00, 12/05/2019 dalle 9.00 alle 13.00;

Dal 17/05/2019 al 19/05/2019 nei seguenti orari: il 17/05/2019 dalle 14.00 alle 18.00, il 18/05/2019 dalle 9.00 alle 18.00, il 19/05/2019 dalle 9.00 alle 13.00;

Dal 24/05/2019 al 26/05/2019 nei seguenti orari: il 24/05/2019 dalle 14.00 alle 18.00, il 25/05/2019 dalle 9.00 alle 18.00, il 26/05/2019 dalle 9.00 alle 13.00;

Sarà possibile partecipare al quiz interattivo presso il totem digitale nei seguenti giorni:

Dal 22/03/2019 al 07/04/2019 e dal 03/05/2019 al 26/05/2019.

### 3. AREA DI DIFFUSIONE

Intero territorio nazionale italiano.

### 4. DESTINATARI

Persone fisiche maggiorenni e residenti domiciliati nell'area di diffusione del Concorso, che parteciperanno almeno una volta per ciascuna fase dell'iniziativa a una delle attività ludico-educazionali tramite il totem digitale e il dispositivo Oculus GO®, presenti nei punti vendita aderenti al Concorso, di seguito elencati:

#### MILANO:

Milano, Via Privata Benadir c/o Coop Palmanova

Milano, Viale Umbria ang. via P. Colletta c/o Ipercoop Piazza Lodi

#### PARMA:

Collecchio, Viale Sandro Pertini 1 coop Collecchio

Fidenza, Via Giavazzoli 3/A c/o Supermercato Fidenza

#### GENOVA:

Genova, Via del Mirto 15 c/o Super Il Mirto

Genova, Via Romairone 10 c/o Iper Aquilone

#### BARI:

Bari, Strada Santa Caterina 36 c/o IperCoop Santa Caterina

Bari, Via Natale Loiacono 20 Ipercoop Bari Japigia

Sono espressamente esclusi i dipendenti e collaboratori dei Soggetti Promotori e del Soggetto Delegato, oltre a tutti i soggetti professionalmente coinvolti nell'organizzazione del Concorso.

### 5. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Tutti coloro che si recheranno presso uno dei punti vendita sopra elencati, nei periodi specificati nel paragrafo 2 del presente Regolamento, e parteciperanno ad almeno una delle attività ludico-educazionali\* previste in occasione dell'iniziativa, lasciando i propri dati e i riferimenti richiesti, entreranno in classifica.

\*Le attività saranno:

- Interazione con il totem digitale, al cui interno è presente un quiz, disponibile tutti i giorni presenti nella sezione Periodo (salvo diversa indicazione), e in qualsiasi momento negli orari di apertura al pubblico dei punti di vendita sopra elencati;
- Interazione con il dispositivo di simulazione di realtà virtuale - Oculus Go® e telecomandino in dotazione – durante i week-end indicati nel paragrafo 2 del presente Regolamento.

Tutte le attività saranno volte a diffondere importanti informazioni nutrizionali attraverso percorsi ludici.

Il Concorso si suddividerà in due fasi in cui a cambiare saranno solo i messaggi comunicati:

1. nella prima fase, “la lista della spesa” ed i corretti consumi settimanali saranno il focus;
2. nella seconda fase, il riferimento esplicito sarà agli abbinamenti dei cibi nei momenti di consumo giornaliero.

Il quiz presente sul totem digitale avrà come obiettivo quello di trasferire i concetti educazionali e scientifici. Lo scopo sarà quello di rispondere a più domande nell’arco di un tempo di massimo di 90/novanta secondi.

All’inizio di ciascuna giocata sul totem digitale l’utente dovrà:

- aderire al concorso, lasciando i dati personali richiesti ed il proprio consenso al loro trattamento;
- scegliere - tramite clic sul totem digitale - domande che valgono più o meno punti, assegnati in base al coefficiente di difficoltà; il giocatore potrà rispondere a più domande fino ad esaurire il tempo massimo di 90/novanta secondi.

Ad ogni risposta, corretta o errata che sia, comparirà un messaggio che informerà l’utente se ha risposto correttamente o meno.

Terminato il tempo a disposizione, verrà mostrato il punteggio e la posizione nella classifica del gioco.

Ciascun giocatore, grazie alle giocate che effettuerà, accumulerà punti che gli permetteranno di entrare nella classifica di Concorso. I punti acquisiti tramite il quiz interattivo saranno sommati con quelli accumulati tramite il gioco di simulazione tramite Oculus Go®.

Il gioco di simulazione della spesa tramite dispositivo Oculus Go® sarà effettuato sempre sotto la supervisione di una hostess, o di uno steward, che presiederà un banco realizzato ad hoc e personalizzato. L’obiettivo sarà quello di trasferire il concetto di scelta degli alimenti corretti e delle frequenze di assunzione.

Lo scopo sarà quello di catturare cibi in modalità punta e seleziona attraverso il dispositivo entro un determinato lasso di tempo (90/novanta secondi) in riferimento ad una lista della spesa consigliata.

Al partecipante sarà chiesto di:

- in fase pre – gioco, leggere un “alert” in cui si evidenzia l’eventuale possibilità, per soggetti predisposti, di attacchi epilettici.
- Confermare di voler partecipare sullo schermo del totem.
- Indossare il dispositivo Oculus Go®: il partecipante avrà 90/novanta secondi per terminare il gioco.

La meccanica di gioco sarà la seguente:

- Quando il giocatore indosserà il visore, immediatamente dopo aver visualizzato il disclaimer per l’epilessia, si troverà immerso in una stanza virtuale dove verrà mostrata:
  - nella prima fase la lista della spesa settimanale suddivisa per frequenze settimanali e alimenti di riferimento;
  - nella seconda fase le diverse “composizioni” di pasti sulla base delle occasioni di consumo, quali colazione, snack, pranzo e/o cena.

- Per iniziare il gioco il giocatore dovrà cliccare su un tasto virtuale "gioca" presente all'interno della stanza, utilizzando il controller (telecomando) del dispositivo in dotazione, entrando così all'interno del supermercato virtuale.
- Il giocatore visualizzerà l'ingresso ai tornelli del supermercato virtuale e – per la prima fase - visualizzerà la lista della spesa settimanale suddivisa per frequenze settimanali e alimenti di riferimento. Per la seconda fase il giocatore visualizzerà diverse “composizioni” di pasti sulla base delle occasioni di consumo, quali colazione, snack, pranzo e/o cena.
- Muovendosi attraverso gli scaffali, il giocatore, dovrà catturare i cibi in modalità punta e seleziona, utilizzando il controller:
  - durante la prima fase il giocatore dovrà inserire gli alimenti nel carrello virtuale cercando di rispettare la lista e dando priorità alle macrocategorie principali (acqua, frutta e verdura).
  - durante la seconda fase invece il giocatore dovrà inserire gli alimenti nel carrello virtuale cercando di rispettare la lista e dando priorità al completamento di pasti, abbinando gli alimenti nelle diverse occasioni di consumo.
- L'attribuzione del punteggio avverrà secondo i seguenti criteri:
  - ogni volta che viene messo nel carrello un alimento presente nella lista della spesa, fino al raggiungimento del fabbisogno settimanale, vengono assegnati al giocatore 100 punti;
  - nella prima fase, in caso l'alimento appartenga ad una delle tre macrocategorie principali (acqua, frutta e verdura) verrà riconosciuto un bonus di ulteriori 100 punti;
  - nella seconda fase, in caso l'alimento completi un pasto tra quelli inizialmente mostrati, verrà riconosciuto un bonus di ulteriori 300 punti;
  - in caso il giocatore completi la raccolta di tutto il fabbisogno settimanale prima del completamento del tempo, gli vengono riconosciuti a fine gioco 100 punti per ogni secondo risparmiato rispetto al tempo totale a disposizione.

Al termine di ciascuna giocata con il dispositivo Oculus Go®, l'utente potrà decidere se aderire al Concorso o meno, lasciando un nickname, il proprio nome, il proprio cognome, la data di nascita, una e-mail ed il proprio telefono entrando così in classifica, solo dietro conferma di aver letto l'informativa. Nel caso in cui l'utente non voglia aderire al concorso non verrà richiesto alcun dato personale. I punti accumulati durante la partita permetteranno all'utente, previo consenso, di accedere alla classifica di Concorso.

Al termine del Concorso – le cui date sono presenti nella sezione “Periodo” – saranno eletti n° 8 (otto) vincitori: uno per ogni punto vendita. Ogni punto vendita avrà una propria classifica, e l'utente che avrà accumulato un maggior numero di punti sarà eletto automaticamente vincitore.

Nel caso di pari merito tra due o più partecipanti, sarà eletto vincitore di quel punto vendita il partecipante che avrà totalizzato il punteggio vincente per primo in ordine di tempo.

## 6. MONTEPREMI

In palio n° 8 dispositivi Oculus Go®, aventi ciascuno un valore indicativo pari a euro 219,00 IVA compresa. Il montepremi avrà quindi un valore indicativo complessivo pari a euro 1.752,00 IVA compresa.

## 7. MODALITA' DI ASSEGNAZIONE DEL PREMIO

Il verbale di assegnazione dei premi sarà firmato entro il giorno 28 giugno 2019, presso la sede operativa del Soggetto Delegato, alla presenza di un Notaio o del Funzionario incaricato dal Responsabile della Tutela dei Consumatori e della Fede Pubblica individuato presso la Camera di Commercio competente per territorio.

Successivamente all'assegnazione, il Soggetto Delegato provvederà a contattare i vincitori attraverso i dati rilasciati in fase di partecipazione (telefono e/o e-mail) per determinare le modalità di consegna del premio.

Al fine di sopperire all'eventuale irreperibilità di uno o più dei primi classificati, si procederà altresì a individuare n°8 (otto) partecipanti, classificati in seconda posizione in ognuno dei punti vendita coinvolti, a titolo di riserva.

Il premio sarà confermato dopo la verifica del rispetto delle seguenti condizioni:

- L'utente sia maggiorenne e rispetti i requisiti della sezione "destinatari"
- L'utente risieda o sia domiciliato in Italia
- Abbia partecipato almeno una volta al Concorso tramite una delle due attività presenti nei punti vendita elencati nella sezione "destinatari"

## 8. RINUNCIA ALLA FACOLTA' DI RIVALSA

La COOP Italia con sede legale in Casalecchio di Reno (BO) in Via del lavoro 6/8 dichiara di rinunciare fin d'ora al diritto di rivalsa ai sensi dell'art. 30 DPR n. 600 del 29/09/73 modificato dall'art. 19 n. 600 comma 2, Legge 449/97 (che prevede la ritenuta d'imposta del 25%) a favore dei vincitori, accollandosi l'onere.

## 9. ADEMPIMENTI E GARANZIE

Qualunque modifica o integrazione che dovesse essere apportata al presente regolamento da parte della Società Promotrice, previa notificazione al Ministero dello Sviluppo Economico, verrà portata a conoscenza degli interessati con un'adeguata comunicazione informativa che verrà resa online.

Le Società Promotrice dichiara, in ogni caso, che le eventuali modifiche non determineranno una lesione dei diritti acquisiti dai partecipanti alla manifestazione a premi.

La Società Promotrice non può in nessun caso essere ritenute responsabili di eventuali problematiche sorte durante l'utilizzo dei premi in palio e non può essere ritenuta responsabile dell'uso improprio dei premi da parte dei vincitori; in caso di disservizi, guasti o malfunzionamenti valgono le clausole contrattuali del fornitore/produttore/distributore e le relative limitazioni o estensioni riferite alle clausole stesse allegate al premio.

Nel caso in cui i vincitori rifiutassero espressamente il premio, questo rimarrà a disposizione della società promotrice.

Per quanto non indicato nel presente Regolamento, il soggetto promotore si rimette a quanto previsto dal D.P.R. 430/01.

**La società si impegna ad effettuare la consegna dei premi entro 120 giorni dalla data di richiesta e comunque entro i termini di legge espressi dall'art.1 comma 3 DPR n. 430 del 26/10/2001**

#### 10. COMUNICAZIONE

Il concorso sarà pubblicizzato sulla pagina Facebook (<https://www.facebook.com/ProgettoViviSmart/>), sul sito [www.progettovivismart.it](http://www.progettovivismart.it). Il contenuto di ogni messaggio promozionale sarà conforme a quanto indicato nel presente Regolamento.

Il regolamento completo potrà essere consultato sul sito [www.progettovivismart.it](http://www.progettovivismart.it) nella sezione dedicata.

#### 11. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Il trattamento dei dati personali dei partecipanti sarà effettuato dalla Società Promotrice, in qualità di titolare del trattamento, e dal Soggetto Delegato, in qualità di responsabile del trattamento, principalmente con strumenti informatici, secondo principi di liceità e correttezza, per le finalità strettamente necessarie alla partecipazione e al corretto svolgimento del Concorso.

I dati personali dei partecipanti saranno trattati per il conseguimento di finalità precise e solo in presenza di una specifica base giuridica prevista dalla legge applicabile in materia di privacy e protezione dei dati personali, nello specifico in quanto:

- il trattamento è necessario all'esecuzione di un contratto di cui il partecipante è parte;
- il trattamento è necessario per adempiere un obbligo legale al quale è soggetto il titolare del trattamento.

Saranno raccolti i seguenti dati personali del partecipante: nickname, nome, cognome, indirizzo e-mail, recapito telefonico e data di nascita. Nell'eventualità il partecipante risulti vincitore, all'atto della consegna del premio sarà inoltre richiesto di fornire copia (o immagine) di un suo valido documento d'identità.

I dati personali dei partecipanti saranno utilizzati per la comunicazione dell'avvenuta vincita e per altre comunicazioni inerenti al Concorso, nonché (in caso di vincita) per la consegna del premio e per gli adempimenti richiesti dalla legge applicabile.

I dati personali dei partecipanti potranno essere resi accessibili, per le finalità sopra menzionate, ai dipendenti e ai collaboratori della Società Promotrice e del Soggetto Delegato, a tal fine debitamente autorizzati al trattamento. In caso di vincita, i dati personali dei partecipanti potranno essere comunicati al Ministero dello Sviluppo Economico e alla Camera di Commercio competente per territorio. I dati personali dei partecipanti saranno conservati all'interno di un database in Italia gestito dal Soggetto Delegato, fino all'assegnazione dei premi. Una volta concluso il Concorso, i dati personali del partecipante saranno eliminati.

Il conferimento dei dati è facoltativo. Tuttavia, il rifiuto di fornire i dati del partecipante comporterà l'impossibilità di partecipare al Concorso.

Il partecipante avrà il diritto di accedere in qualunque momento ai propri dati personali, e, in particolare, di ottenere la conferma dell'esistenza o meno di dati personali che lo riguardano e la loro comunicazione in forma intelligibile, di conoscerne l'origine, le finalità e le modalità del trattamento, nonché di ottenere l'indicazione degli estremi identificativi del titolare, dei responsabili e dei soggetti o delle categorie di soggetti ai quali i dati personali possono essere comunicati. Il partecipante avrà inoltre il diritto di verificare l'esattezza dei dati personali, chiederne l'integrazione o l'aggiornamento, oppure la rettificazione. Il partecipante avrà altresì il diritto di chiedere la cancellazione, la limitazione, la trasformazione in forma anonima o il blocco dei dati trattati in violazione alla legge, nonché di opporsi, in tutto o in parte, per motivi legittimi al loro trattamento.

Il partecipante avrà inoltre diritto alla portabilità dei propri dati personali, nonché il diritto di proporre un reclamo, una segnalazione o un ricorso a un'autorità di controllo, segnatamente nello Stato membro dell'Unione europea in cui risiede abitualmente, lavora o in cui si è verificata la presunta violazione.

Per qualsiasi informazione o richiesta concernente i dati personali, incluso l'esercizio dei diritti di cui sopra, il partecipante potrà inviare una comunicazione scritta alla Società Promotrice all'indirizzo indicato nella clausola 1 del presente Regolamento. Le informazioni fornite saranno trattate in modo confidenziale, unicamente per gli scopi indicati e nel rispetto delle misure di sicurezza stabilite dalla normativa applicabile in materia di privacy e protezione dei dati personali.

#### 12. PREMI NON RICHIESTI O NON ASSEGNATI

I premi non richiesti e non assegnati, a differenza di quelli espressamente rifiutati, verranno devoluti alla Fondazione Francesca Rava – N.P.H. - Italia Onlus Viale Premuda 38/A – 20129 Milano (MI) – Codice Fiscale 97264070158, come previsto dall'art. 10 comma 5 del DPR 430 del 26.10.2001.

Milano, in data 6 marzo 2019