

REGOLAMENTO INTEGRALE DEL CONCORSO A PREMI

(art. 10 D.P.R. nr. 430 del 26 ottobre 2001)

“Premia te e l’ambiente 2024”

Art. 1: SOGGETTO PROMOTORE

Conad Consorzio Nazionale Dettaglianti Società Cooperativa con sede legale in via Michelino, 59 Bologna (BO) 40127 CF. 00865960157 e P.IVA 03320960374 (di seguito il “Promotore”).

Si associano, in qualità di Soggetti Promotori associati (di seguito “Promotori Associati”):

- Conad Adriatico Soc. Coop. con sede legale in Frazione Stella 63030 Monsampolo del Tronto (AP) – C.F. e P.IVA 00105820443;
- Conad Centro Nord Soc. Coop. con sede legale in via Kennedy, 5 42040 Caprara di Campegine (RE) C.F. e P.IVA 01751820356;
- Conad Nord Ovest Soc. Coop. con sede legale in via Bure Vecchia Nord, 10 Loc. S. Agostino 51100 Pistoia (PT) – C.F. e P.IVA 01977130473;
- DAO Soc. Coop. con sede legale in via G. di Vittorio, 43/3 - 38015 Lavis (TN) – C.F. e P.IVA 00121980221;
- Commercianti Indipendenti Associati Soc. Coop., con sede legale in via Navicella, 22 - 47122 Forlì (FC) – C.F. e P.IVA 00138950407;
- PAC 2000A Soc.Coop. con sede legale in via Del Rame - zona Industriale - 06134 Ponte Felcino, Perugia (PG) - C.F. e P.IVA 00163040546;

di seguito, congiuntamente, i “Promotori”.

Art. 2: SOGGETTO DELEGATO

Jakala S.p.A. Società Benefit, con sede legale in Milano, Corso di Porta Romana, 15, C.F. e P. IVA n. 08462130967 (di seguito il “Soggetto Delegato”).

Art. 3: DENOMINAZIONE

Premia te e l’ambiente 2024 (di seguito, anche l’“Iniziativa” o il “Concorso”).

Il Concorso è inserito nel più articolato ambito di SOSTENIAMO IL FUTURO che si propone di sensibilizzare i Clienti Conad sui temi di sostenibilità ambientale.

Art. 4: AREA DI DIFFUSIONE

Il Concorso si svolgerà su tutto il territorio nazionale e della Repubblica di San Marino (di seguito, “Territorio”), presso i punti vendita ad insegna Conad che espongono il materiale promo-pubblicitario del Concorso e delle iniziative correlate, come descritte nell’Art. 8 (di seguito, “Punti Vendita”), e sul sito e-commerce spesaonline.conad.it con insegna HEY CONAD (di seguito, “e-commerce”).

Art. 5: DESTINATARI

Tutte le persone fisiche, consumatori titolari di Carta Insieme o Carta Insieme Più Conad Card (di seguito, congiuntamente, "Carta Fedeltà"), residenti e/o domiciliate sul Territorio, che al momento della partecipazione abbiano raggiunto la maggiore età (di seguito, "Destinatari").

I Destinatari che possono partecipare sono quelli che:

- nella MODALITÀ 1 (Il Palio di Conad – di seguito anche "Gioco in App" oppure, più semplicemente, "Gioco"): abbiano installato, sul proprio dispositivo, l'app HeyConad (di seguito, "App"), abbiano effettuato la registrazione del proprio profilo in App o sul sito Conad.it (di seguito, "Sito") ed abbiano associato la Carta Fedeltà al proprio profilo;
- nella MODALITÀ 2 (Collezione Tavola Thun 2024): abbiano installato, sul proprio dispositivo, l'App ed abbiano effettuato la registrazione del proprio profilo in App o Sito.

Sono esclusi dalla partecipazione coloro che intrattengono un rapporto di collaborazione e/o dipendenza con i Promotori e i rispettivi familiari. Sono altresì esclusi coloro che intrattengono un rapporto di collaborazione e/o dipendenza con i soggetti coinvolti nell'organizzazione e nella gestione del Concorso.

Art. 6: PRODOTTI PROMOZIONATI

I prodotti commercializzati nei Punti Vendita ed e-commerce, ad esclusione di quotidiani e periodici (in ottemperanza alle LL. 416/81 e 108/99), farmaci (in ottemperanza all'art.5, comma 2 L.4 agosto 2006 n. 248), carburanti, ricariche telefoniche, libri, carte regalo, lotterie, gratta e vinci, pay per view, carte prepagate Conad o di altri soggetti, Eu-pay, Bollettini postali, cofanetti regalo (Smartbox e simili), contributi pagati dal cliente per il ritiro di qualsiasi tipo di premio, beni e servizi per i quali è vietato svolgere attività promozionali in base a normative specifiche ed eventuali altri beni/servizi specificamente individuati e indicati come esclusi presso ciascun Punto Vendita e/o e-commerce.

Art. 7: PERIODO

- Registrazione in App e/o sul Sito: dal 02 maggio 2024 al 06 febbraio 2025;
- Maturazione dei crediti virtuali "Margherita Verde" (di seguito, "Crediti Virtuali"):
 - Modalità 1: partecipazione al Gioco in App: dal 02 maggio 2024 al 06 febbraio 2025;
 - Modalità 2: erogazione QR code e codice alfanumerico: dal 14 ottobre 2024 al 19 gennaio 2025, con termine ultimo per poterli convertire in Crediti Virtuali il 04 febbraio 2025.
- Assegnazioni periodiche in relazione alla partecipazione al Gioco in App: assegnazione dei premi di edizione (di seguito, "Assegnazioni Periodiche" o "Edizione del Gioco"), secondo la tabella (di seguito, "Tabella delle assegnazioni") sotto riportata:

PERIODO DI PARTECIPAZIONE	ASSEGNAZIONE PERIODICA (entro il)
da giovedì 02 maggio 2024 a mercoledì 24 luglio 2024	lunedì 5 agosto 2024

da giovedì 25 luglio 2024 a mercoledì 13 novembre 2024	martedì 26 novembre 2024
da giovedì 14 novembre 2024 a giovedì 06 febbraio 2025	martedì 18 febbraio 2025

- Estrazione finale: entro il 28 febbraio 2025.

Art. 8: MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

I Destinatari, a seguito della registrazione in App o sul Sito, potranno maturare Crediti Virtuali attraverso le modalità di seguito indicate:

MODALITÀ 1:

Per partecipare al Gioco, il Destinatario dovrà aver preso visione dell'Informativa Privacy e accettato i Termini e Condizioni del Gioco (di seguito "Partecipanti").

In seguito all'accesso al Gioco, previsto nell'apposita sezione all'interno dell'App, il Partecipante potrà guadagnare delle giocate (di seguito anche "Giro di ruota"), che gli verranno automaticamente attribuite a sistema come di seguito specificato: per ogni 10€ di spesa presso i Punti Vendita oppure presso e-commerce, il Partecipante guadagnerà n. 1 Giro di ruota; si precisa che ogni giorno solare possono esser accumulati massimo 5 Giri di ruota, anche su scontrini diversi.

Per maggiore chiarezza, l'assegnazione dei Giri di ruota segue la logica riportata di seguito:

- primo scontrino della giornata da € 20,00 = n. 2 Giocate
- secondo scontrino della giornata da € 5,00 = n. 0 Giocate
- terzo scontrino della giornata da € 55,00 = n. 3 Giocate (poiché le prime due giocate sono state già erogate nel primo scontrino della giornata).

Per ottenere le Giocate, i Partecipanti dovranno esibire, all'atto del pagamento della spesa, la propria Carta Fedeltà in cassa; coloro che effettueranno la spesa sull'e-commerce, invece, dovranno effettuare l'accesso al sito HEY CONAD con le proprie credenziali (a cui è associata la Carta Fedeltà stessa).

Si precisa che:

- per gli acquisti effettuati sull'e-commerce, farà fede la data di emissione dello scontrino alla consegna e non la data dell'ordine effettuato sul sito HEY CONAD;
- al primo accesso in App, il Partecipante si troverà accreditati due Giri di ruota bonus.

Grazie ai Giri di ruota ottenuti, il Partecipante potrà accedere ai mini-giochi e quiz di volta in volta previsti dal Gioco; al completamento di ogni quiz o mini-gioco, in base alla propria bravura nel superarlo, al Partecipante verranno assegnati dei punti secondo le modalità di partecipazione declinate per ognuno di essi e disponibili all'interno dei Termini e Condizioni presenti in App e riportate nell'allegato 1 del presente Regolamento che verrà di volta in volta aggiornato a seconda del periodo di partecipazione di riferimento.

I punti maturati daranno inoltre diritto ad ottenere Crediti Virtuali con il seguente rapporto di conversione:

- 150.000 punti = 3 Crediti Virtuali, per il periodo da giovedì 02 maggio 2024 a mercoledì 24 luglio 2024;
- 150.000 punti = 3 Crediti Virtuali, per il periodo da giovedì 25 luglio 2024 a mercoledì 13 novembre 2024;
- 150.000 punti = 3 Crediti Virtuali, per il periodo da giovedì 14 novembre 2024 a giovedì 06 febbraio 2025.

La partecipazione al Gioco è suddivisa in tre Edizioni i cui periodi di svolgimento sono indicati al precedente Art. 7.

Si prevede l'assegnazione, rispettivamente di n. 1 Giro di ruota e n. 1 Credito Virtuale aggiuntivi, nei seguenti casi:

a) Giornate di sostenibilità:

Per ogni Edizione del Gioco è definita una giornata di sostenibilità:

- 1^ Edizione: giornata mondiale dell'ambiente (5 giugno 2024);
- 2^ Edizione: giornata mondiale dell'alimentazione (16 ottobre 2024);
- 3^ Edizione: giornata mondiale del suolo (5 dicembre 2024).

In occasione di questi eventi, per 10 giorni (a partire dai 4 giorni precedenti e fino ai 5 giorni successivi rispetto alla giornata di sostenibilità), i Partecipanti che accederanno in App e visualizzeranno un messaggio che li invita ad effettuare un'azione sostenibile simbolica su App (ovvero un piccolo gioco a tema sostenibilità ambientale, quale ad esempio cancellare con il dito lo smog comparso sullo schermo del proprio smartphone) otterranno l'assegnazione di n. 1 Giro di ruota e n. 1 Credito Virtuale aggiuntivi.

b) Buon compleanno:

I Partecipanti che festeggiano il compleanno nel periodo dell'iniziativa riceveranno rispettivamente n. 1 Giro di ruota e n. 1 Credito Virtuale aggiuntivi entro il termine dell'iniziativa.

I Partecipanti che non festeggiano il proprio compleanno nel periodo dell'iniziativa avranno diritto, comunque, a ricevere i bonus sopra indicati entro il termine dell'iniziativa.

Al termine di ogni Edizione del Gioco, in relazione al numero di punti accumulati dai Partecipanti nel rispettivo periodo di svolgimento, verranno redatte delle classifiche, come descritto nell'Art. 9.1, in più ogni Credito Virtuale permetterà loro di cumulare un titolo di partecipazione all'estrazione finale.

Si ricorda che i punti assegnati ai fini delle assegnazioni periodiche verranno azzerati al termine di ciascun periodo di partecipazione.

MODALITA' 2:

I Destinatari potranno accumulare i Crediti Virtuali anche in occasione dell'iniziativa promozionale "Collezione Tavola Thun 2024", grazie al codice QR ed al codice alfanumerico univoci presenti sul supporto cartaceo, sul retro del bollino.

Entro il 4 febbraio 2025, i Destinatari dovranno effettuare l'accesso sul Sito e/o in App con le proprie credenziali (username e password) oppure registrarsi, entrare nella sezione dedicata all'iniziativa "Sosteniamo il futuro", accedere alla sezione dedicata al Concorso, confermare con il pulsante "CONTINUA" per accettare il regolamento e confermare di avere preso visione dell'informativa e scansionare il codice QR, seguendo le modalità indicate in App, o, in alternativa, inserire il codice alfanumerico sul Sito.

Dopo la conferma, in caso di possesso di ulteriori codici QR o codici alfanumerici, i partecipanti potranno inserirli nella medesima sessione, seguendo le indicazioni fornite e senza effettuare nuovamente il login.

Si precisa che:

- non potranno essere inseriti sia il codice QR sia il codice alfanumerico relativi ad uno stesso bollino;

- ciascun codice QR o relativo codice alfanumerico potrà essere utilizzato solo una volta nell'intero periodo del Concorso, sia da parte dello stesso Destinatario che da Destinatari diversi: il sistema di gestione delle partecipazioni provvederà alla tracciatura dei codici utilizzati affinché non possano essere utilizzati più di una volta.

Ogni codice QR scansionato o codice alfanumerico inserito dà diritto ad ottenere n. 1 Credito Virtuale, valido per partecipare all'estrazione finale.

Indipendentemente dalla Modalità di partecipazione, il numero di Crediti Virtuali maturati dal Partecipante/Destinatarario verrà visualizzato sul rispettivo profilo in App (nella sezione Sostenibilità) e sul Sito.

Art. 9: MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE

Art. 9.1: Assegnazioni Periodiche in relazione alla partecipazione al Gioco in App

Al termine di ogni Edizione del Gioco, si procederà, nei termini indicati nella Tabella delle assegnazioni all'art. 7 del presente regolamento, alla stesura delle rispettive Classifiche, previa idonea verifica da parte del Promotore, e all'assegnazione dei premi corrispondenti.

La validazione sarà effettuata alla presenza di un Notaio o di un Funzionario della Camera di Commercio a tutela della fede pubblica.

In caso di ex aequo tra più partecipanti, la classifica verrà stilata in ordine temporale, in base alla data e all'ora in cui i Partecipanti avranno maturato il punteggio raggiunto nell'Edizione di Gioco di riferimento.

Il Partecipante riceverà il premio vinto tramite un'e-mail all'indirizzo di posta elettronica e/o un SMS al numero di telefono registrati all'interno della propria area personale MyConad (disponibile sul Sito e App) e una push notification entro 20 giorni dalla data di assegnazione secondo la Tabella delle assegnazioni presente all'Art. 7.

Per i soli premi di valore pari a 100 €, per avere diritto al premio, al Partecipante sarà richiesto di inviare copia del proprio documento di Identità in corso di validità all'indirizzo di posta elettronica **concorsoconad@concorsoweb.net** entro 30 giorni dal ricevimento della e-mail e/o dell'SMS e/o push notification in cui viene comunicata la vincita.

Si precisa che:

- ciascun Partecipante potrà risultare vincitore di un solo premio tra quelli previsti per le Assegnazioni periodiche; in caso di vincita, egli non potrà più vincere uno dei premi di Edizione, ma potrà comunque partecipare all'estrazione finale del Concorso;
- il Partecipante è responsabile a tutti gli effetti relativamente all'indirizzo e-mail e al numero di telefono forniti, alla loro manutenzione e alla lettura delle comunicazioni contenenti la conferma del premio vinto;
- in caso di indirizzo e-mail e/o numero di telefono mancanti o errati, il vincitore non potrà essere contattato e perderà pertanto il diritto al premio e non avrà null'altro a che pretendere dal Promotore.

In caso di impossibilità di assegnare il premio al vincitore e/o di mancata richiesta da parte di quest'ultimo, il premio verrà devoluto all'associazione Onlus indicata all'Art. 14.

Art. 9.2: Estrazione finale

Per poter svolgere l'Estrazione finale entro e non oltre il 28 febbraio 2025, verrà predisposto un database. Ciascun partecipante sarà inserito nel database da cui sarà effettuata l'estrazione finale dei premi in palio, tante volte quanti saranno stati i Crediti Virtuali maturati; maggiori saranno i Crediti Virtuali maturati, maggiori saranno le possibilità di

essere estratti. Si precisa che, indipendentemente dal numero di Crediti Virtuali cumulati, ciascun Partecipante potrà essere estratto massimo una volta nell'Estrazione finale del Concorso, in qualità di vincente o di riserva.

Da tale database verranno estratti i premi in ordine di valore a partire da quello di valore più alto. Una volta estratti i vincitori dei premi, verranno estratte n. 5 riserve per ogni premio in palio, da utilizzarsi, in ordine di estrazione, in caso di irreperibilità dei vincitori ed in tutti i casi nei quali vi siano dei decadimenti di vincita.

Si precisa che gli utenti possono partecipare all'estrazione con un solo profilo registrato.

L'estrazione dei premi avverrà alla presenza di un Notaio o di un funzionario della Camera di Commercio competente per territorio, a garanzia del rispetto della fede pubblica, mediante un software di estrazione casuale non manomettibile, né modificabile e i premi saranno assegnati in maniera totalmente casuale, come da dichiarazione sostitutiva di atto notorio, rilasciata dal responsabile tecnico incaricato della realizzazione del software, a tutela della parità di trattamento tra i partecipanti e della fede pubblica.

In caso di vincita, entro 20 giorni dall'assegnazione, al Destinatario sarà inviata un'e-mail elettronica e/o un SMS al numero di telefono registrato all'interno della propria area personale MyConad (disponibile su conad.it e App), contenente la comunicazione della vincita, il premio vinto e le indicazioni per procedere all'accettazione del premio e la fruizione dello stesso; e una push notification, il Promotore si riserva di far precedere un contatto telefonico, qualora il numero telefonico del vincitore sia disponibile.

L'accettazione del premio dovrà essere effettuata nei tempi e nei modi che saranno di volta in volta indicati nella comunicazione di vincita.

Al vincitore verrà richiesto di compilare il modulo di accettazione del premio che richiederà anche copia del documento d'identità in corso di validità (carta d'identità, passaporto o patente) e/o eventuali altri dati strettamente necessari alla consegna/fruizione del premio; il modulo dovrà essere debitamente compilato e inviato ai recapiti indicati nell'avviso di vincita entro e non oltre 30 (trenta) giorni solari calcolati a partire dal giorno successivo a quello di invio della e-mail di comunicazione di vincita.

Il Promotore si riserva comunque di valutare singole posizioni in relazione a problematiche particolari che abbiano impedito il rispetto delle modalità e delle tempistiche previste.

Si precisa che in caso di:

- mancato riscontro / mancata compilazione del modulo di accettazione entro il termine previsto, ovvero
- mancato rispetto delle condizioni sopra indicate

il vincitore perderà il diritto al premio, non avrà null'altro a che pretendere dal Promotore e il premio sarà assegnato a una delle riserve in ordine di estrazione, in base al valore dei premi da riassegnare ed in ordine decrescente. Alle riserve saranno applicate le stesse modalità e tempistiche di validazione vincita.

È responsabilità del Destinatario accertarsi che i dati di contatto inseriti in fasi di registrazione e comunicati in fase di accettazione premio siano corretti, allineati tra loro e attivi: in caso contrario, il premio non verrà assegnato. Il Promotore non si assume alcuna responsabilità in caso di mancata notifica della vincita al vincitore o di mancato recapito della comunicazione di vincita dovuti all'indicazione da parte dei Destinatari di indirizzi, recapiti e/o altri dati personali errati, non veritieri o non aggiornati.

Eventuali esclusioni non valutabili all'atto dell'estrazione saranno rese note dal Promotore previa verifica dell'elenco dei vincenti e, in caso d'incompatibilità, si procederà con l'assegnazione dei premi al primo estratto in qualità di riserva disponibile.

Art: 10 PRECISAZIONI SUI PREMI

Si precisa che:

- il server di gestione delle partecipazioni e che ospita il database sul quale sono memorizzati i dati di partecipazione è residente su territorio italiano;
- per informazioni o assistenza, il Destinatario dovrà rivolgersi alla sezione “Contattaci” presente sul sito conad.it o App o al box informazioni dei Punti Vendita;
- il Promotore si riserva il diritto di effettuare delle verifiche sulla regolarità nella partecipazione al Concorso da parte del Partecipante e/o sulla corrispondenza tra i dati comunicati dal Destinatario all’atto della registrazione sul sito conad.it o App o presso i Punti Vendita ed i dati inviati per la convalida della vincita, prima di procedere alla conferma della vincita. Si precisa, pertanto, che la convalida della vincita del premio potrà essere confermata soltanto dopo la ricezione dei documenti richiesti nella comunicazione di vincita;
- le eventuali partecipazioni ritenute fraudolente e le relative vincite verranno verificate e sottoposte a tutti i controlli ritenuti necessari; qualora dalle verifiche venga confermata una partecipazione non corretta, le vincite relative verranno annullate;
- il Promotore, in caso di partecipazioni fraudolente, si riserva di adottare tutte le modalità di tutela dei propri interessi presso le opportune sedi, anche giudiziarie.
- è responsabilità del Partecipante accertarsi che i dati di contatto rilasciati siano corretti e attivi: in caso contrario il Premio non potrà essere assegnato.

Art. 11: PREMI E MONTEPREMI

Per ogni Assegnazione Periodica verranno messi in palio nr. 335 premi:

Posizione in classifica	N. premi	Premio	Valore unitario premio IVA compresa
Dal 1° al 50°	50	nr. 1 carta “La prepagata CONAD” del valore di 100,00 €	100,00 €
Dal 51° al 150°	100	nr. 1 Voucher “HeyConad Viaggi” del valore di 50,00 €	50,00 €
Dal 151° al 335°	185	nr. 1 carta “La prepagata CONAD” del valore di 20,00 €	20,00 €

La classifica sarà confermata dopo la verifica delle condizioni di partecipazione.

Nell’Estrazione Finale del Concorso verranno messi in palio i seguenti premi:

Ordine estrazione	Nr premi	Premio	Valore unitario premio IVA esclusa	Valore unitario premio IVA compresa
1°	1	Van elettrico ID. Buzz	€ 59.439,84 €	72.516,60 €
Dal 2° al 26°	25	E-bike BRERA Relive	2.426,23 €	2.960,00 €

Descrizione dei premi

In caso di vincita di una **"La prepagata CONAD"** il vincitore riceverà un link che apre un voucher in formato pdf da stampare e presentare al box informazioni di uno dei Punti Vendita abilitati al servizio entro e non oltre la data indicata nel pdf stesso (entro 10 mesi dalla data di ricevimento del pdf), per il ritiro delle carte fisiche "La Prepagata Conad". L'elenco dei Punti Vendita abilitati al servizio sarà comunicato al vincitore insieme al premio vinto.

"La prepagata CONAD" ha una validità di 12 mesi dalla data di attivazione e può essere usata presso i punti di vendita facenti parte del circuito privativo CARTA INSIEME PIU' CONAD CARD a insegna SPAZIO CONAD, CONAD SUPERSTORE, CONAD, CONAD CITY, TUDAY CONAD, SAPORI E DINTORNI CONAD, MARGHERITA CONAD, PARAFARMACIA CONAD, OTTICO CONAD, DISTRIBUTORE DI CARBURANTE CONAD, PET STORE CONAD, CON SAPORE CONAD e altre insegne a marchio CONAD inserite nel medesimo circuito. L'elenco dei punti di vendita in cui utilizzare "La prepagata CONAD" sarà comunicato al vincitore insieme al premio vinto.

La carta "La prepagata Conad" non è ricaricabile; non è convertibile in denaro e non è monetizzabile. È quindi esclusa la restituzione del controvalore totale, parziale o residuo della carta. È precluso qualsivoglia impiego della carta a fini promozionali.

La carta "La Prepagata Conad" è a scalare, quindi può essere utilizzata per più acquisti fino al completo esaurimento del valore facciale. Se il valore residuo è insufficiente per compiere l'acquisto è possibile completare il pagamento in contanti o con altri mezzi di pagamento accettati dai punti di vendita Conad abilitati.

Alla scadenza la carta non è più utilizzabile. La carta è al portatore, non è nominativa e in caso di furto, danneggiamento o smarrimento non può essere bloccata, sostituita o rimborsata.

La carta "La prepagata CONAD" non può essere utilizzata per il pagamento di utenze, ricariche telefoniche, bollettini postali e l'acquisto di carte prepagate di qualsivoglia natura.

In caso di vincita di un **"Voucher Hey Conad Viaggi"** il vincitore riceverà una mail o un SMS con un codice da utilizzare sul sito <https://viaggi.conad.it/>.

L'utilizzo del Voucher "HeyConad Viaggi" sarà utilizzabile esclusivamente sul portale <https://viaggi.conad.it/>, effettuando l'accesso al proprio account che dovrà essere associato alla propria Carta Fedeltà e riportando il codice promozionale in fase di checkout. Il voucher potrà essere utilizzato solamente per le "Esperienze" e gli Hotel. Si rimanda al premio per i termini e condizioni di utilizzo. Per richiedere di inviare di nuovo la mail o l'SMS con il codice del premio o per assistenza, scrivere a concorsi@concorsoweb.net e seguire le indicazioni che si riceveranno.

Il codice è utilizzabile entro e non oltre 11 mesi dalla ricezione del codice da utilizzare di cui sopra.

Il Voucher darà diritto ad uno sconto di 50 € sulle le "Esperienze" e gli Hotel.

Il codice non può essere convertito in denaro né monetizzato. Se il valore della prenotazione è superiore al valore del Voucher Hey Conad Viaggi, per compiere l'acquisto è possibile completare il pagamento con altri metodi di pagamento accettati dal sito <https://viaggi.conad.it/>.

Si rimanda al premio per ulteriori termini e condizioni di utilizzo.

Il codice può essere utilizzato esclusivamente dall'utente vincitore.

La **E-bike BRERA Relive** è dotata di:

- Telaio: Alluminio.
- Forcella: Alluminio ammortizzata.

- Cerchi: Alluminio doppia camera con bussole.
- Dimensioni ruote: 27.5".
- Pneumatico 27.vx2.00.
- Cambio: Shimano Altus.
- Velocita' 1X9.
- Batteria: Litio integrata 36v - 20Ah - 720Wh - celle 21700.
- Autonomia: fino a 150 km.
- Ricarica 7h (100%) 4h (60%).
- Motore: Vinka E20 - 36V - 80 Nm.
- Taglia 45.
- Colore Sabbia opaco.

Il **Van elettrico ID. Buzz** ha le seguenti caratteristiche:

- ID. Buzz 150 kW – 204CV post. auto
- Carrozzeria bicolore Bianco Candy/Giallo Limone Metallizzato.
- 4 cerchi in lega.
- Porte posteriori scorrevoli elettriche.
- Fari anteriori e posteriori a LED
- Sistema di infotainment con touchscreen a colori da 12"
- Porte USB tipo C nella plancia e nei sedili posteriori, potenza ricarica fino 45 W.
- Lane Assist, Front Assist e Cruise Control.
- Retrocamera
- Volante Multifunzionale
- Il premio è comprensivo di IPT e messa su strada.

Note sui premi

Il vincitore non può contestare il premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo. Tuttavia, il Promotore, nel caso in cui non sia possibile consegnare il premio vinto per impossibilità sopravvenuta e/o per cause allo stesso non imputabili, si riserva il diritto di sostituire il premio annunciato con un altro di analoga o simile natura e di pari o maggior valore e comunque, laddove possibile, con caratteristiche analoghe o simili, in conformità alle previsioni di legge.

In caso di contenzioso tra un partecipante e il Promotore, quest'ultimo si riserva di sospendere l'assegnazione del/i premio/i richiesto/i sino al momento in cui il contenzioso in questione non verrà definitivamente risolto.

Per i prodotti sono valide le garanzie dei produttori.

Il Promotore non può in nessun caso essere ritenuto responsabile di eventuali problematiche insorte durante l'utilizzo dei premi né dell'uso improprio degli stessi da parte dei Destinatari.

Il Promotore resta estraneo a qualsivoglia controversia che dovesse insorgere tra l'aggiudicatario del Premio ed il fornitore dello stesso o qualsiasi altro terzo in relazione alla fruizione\funzionamento del Premio e/o parte di esso.

Le immagini fotografiche sono rappresentative dei premi. Le descrizioni e i colori possono non equivalere a causa di errori tipografici.

Art. 12: CONSEGNA DEI PREMI

I Destinatari riceveranno il premio vinto:

- nel caso di premi periodici (Art. 9.1: Assegnazioni Periodiche), con valore inferiore a 100€, al momento della comunicazione di vincita;
- nel caso di premi periodici (Art. 9.1: Assegnazioni Periodiche), con valore pari a 100€ entro 60 gg dalla data di assegnazione;
- nel caso dei premi finali (Art. 9.2: Estrazione finale), entro 180 giorni dalla data prevista per l'estrazione finale e comunque entro i termini di legge (art.1 co. 3 D.P.R. 430/2001), all'indirizzo fisico rilasciato in fase di partecipazione al Concorso.

Le carte "La prepagata CONAD" verranno consegnate all'indirizzo e-mail o tramite SMS, sotto forma di link che apre un voucher in formato pdf. Il pdf dovrà essere stampato e presentato al box informazioni di uno dei Punti Vendita abilitati al servizio entro e non oltre la data indicata nel pdf stesso, per il ritiro delle carte fisiche "La Prepagata Conad". L'elenco dei Punti Vendita abilitati al servizio sarà comunicato al vincitore insieme al premio vinto.

Il premio Voucher "HeyConad Viaggi" sarà consegnato al vincitore all'indirizzo e-mail o tramite SMS, sotto forma di un codice alfanumerico.

Il premio E-bike Relive marca Brera sarà consegnato al vincitore direttamente all'indirizzo indicato in fase di accettazione del premio.

Il premio ID. Buzz sarà consegnato gratuitamente presso il concessionario Volkswagen Veicoli commerciali autorizzato più vicino al vincitore senza costi aggiuntivi.

In riferimento al premio ID. Buzz, si precisa che, in caso d'impossibilità di procedere alla consegna del premio nei termini suindicati, decorsi questi ultimi, il Promotore provvederà alla consegna di un'auto sostitutiva al vincitore, per il periodo di tempo necessario, fino alla consegna del premio previsto in palio.

Art. 13: MONTEPREMI E CAUZIONE

Il Montepremi del Concorso è di 187.616,60 € (IVA compresa).

A garanzia dei premi promessi è stata prestata cauzione (assicurativa o bancaria) in bollo o deposito cauzionale pari a € 187.616,60 € (IVA compresa), con scadenza il 28 febbraio 2026.

Il beneficiario della fideiussione sarà il

MINISTERO DELLE IMPRESE E DEL MADE IN ITALY

Dipartimento per l'Impresa e l'Internazionalizzazione

DGMCCVNT – Divisione XIX - Manifestazioni a premio

Via Molise, 2 00187 ROMA

Art. 14: ONLUS

Alla conclusione del Concorso, i premi che, per qualsiasi motivo, non siano stati richiesti e/o assegnati, ad esclusione dei premi espressamente rifiutati, saranno devoluti all'Associazione ONLUS: Fondazione Caritas Fano Onlus, con sede legale in Via Rinalducci 11, 61032 FANO (PU), CF. 90043330415

In caso di rinuncia di quest'ultima, si procederà con l'individuazione di altra Onlus cui devolvere i premi non richiesti e/o non assegnati, in conformità con quanto previsto dal D.P.R. 430/2001.

Art. 15: COMUNICAZIONE

Il Concorso sarà pubblicizzato sui canali digitali Conad e nei Punti Vendita a mezzo locandine, stopper a scaffale, volantino commerciale e con tutti gli altri mezzi che il Promotore riterrà utili alla diffusione della conoscenza del Concorso stesso. I messaggi pubblicitari saranno coerenti con il presente Regolamento.

Eventuali modifiche che dovessero essere apportate al Regolamento nel corso dello svolgimento del Concorso, nel rispetto dei diritti acquisiti, saranno preventivamente comunicate ai Destinatari con le medesime modalità di comunicazione riservate al presente Regolamento.

Una versione sempre aggiornata del presente Regolamento sarà disponibile in qualunque momento sul Sito e presso la sede legale del Promotore.

Art. 16: TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

I dati personali dei consumatori clienti saranno trattati conformemente a quanto previsto dalle informative sulla protezione dei dati, predisposta da Conad e dai Promotori Associati in coerenza con la rispettiva titolarità dei dati.

Il trattamento avverrà nel pieno rispetto della vigente normativa in materia di protezione dei dati personali, con particolare riferimento al Regolamento (UE) 2016/679 e al D.lgs. 196/2003 s.m.i., nonché sotto il presidio di misure tecniche ed organizzative idonee a prevenire violazioni della sicurezza e a garantire il necessario livello di tutela dei dati.

Le condizioni, le finalità e le modalità dei trattamenti connessi all'esecuzione del Concorso sono dettagliatamente illustrate nelle apposite informative privacy.

Per esercitare i propri diritti e per chiarimenti in merito ai trattamenti svolti da parte della Cooperativa competente e di Conad quali titolari, ogni Partecipante può in qualunque momento scrivere al Responsabile per la Protezione dei Dati della Cooperativa e di Conad, all'indirizzo indicato nelle informative.

Art. 17: VARIE

La partecipazione al Concorso a premi comporta per i Destinatari l'accettazione incondizionata e totale delle regole e delle clausole contenute nel presente Regolamento senza limitazione alcuna.

Il Promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa nei confronti dei vincitori, per quanto riguarda la ritenuta alla fonte, ai sensi dell'art. 30 D.P.R. 600/1973, modificato dall'art. 19 co. 2, L. 449/1997.

Il Promotore non si assume alcuna responsabilità in caso di mancato recapito della comunicazione dell'avvenuta vincita e/o di altre eventuali comunicazioni effettuate ai vincitori e/o ai partecipanti, dovuta all'indicazione da parte

dei Destinatari di dati errati e/o non aggiornati, a indirizzi e-mail inesistenti/errati, non disponibili, a mailbox piene o disabilitate, a server irraggiungibili o filtri antispam.

Il Promotore non si assume alcuna responsabilità per eventi ad esso non imputabili, quali a titolo esemplificativo e non esaustivo: problemi tecnici di qualunque tipo, come disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento a internet, che possano impedire ai Destinatari di partecipare al presente Concorso.

Nel caso in cui si dovesse riscontrare che i vincitori abbiano utilizzato mezzi e strumenti fraudolenti o in violazione del normale svolgimento del Concorso, essi perderanno il diritto al premio. In tal caso, il Promotore si riserva il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni, e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare e inibire ogni iniziativa avente lo scopo di frodare e/o aggirare, direttamente od indirettamente, il sistema ideato e la meccanica del Concorso.

Il server su cui vengono effettuate la registrazione dei dati e la gestione delle partecipazioni è ubicato in Italia.

Bologna, 16/10/2024

Conad Consorzio Nazionale Dettaglianti
Società Cooperativa

Allegato 1

Il Palio di Conad - Punteggio giochi Valido dal 02 maggio 2024 al 24 luglio 2024

GIOCO 1 - La giostra

Il partecipante interagisce con il cavaliere per infilare gli anelli che assegnano i seguenti punti:

Anello verde: +750 punti;

Anello blu: +1000 punti;

Anello oro: +1250 punti

Il quadrato rosso comporta una penalità.

Quadrato rosso: -200 punti

Inoltre, sono presenti degli elementi di gioco bonus che permettono al partecipante di ottenere un valore di punti maggiore:

Gioco bonus: +2500 punti.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concluderanno il gioco entro 1 minuto potranno guadagnare 100 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 6.000 punti a partita.

GIOCO 2 - Tiro con l'arco

Il partecipante scocca la freccia verso i bersagli, in base alla distanza otterrà un diverso valore di punti.

Il partecipante avrà tre tentativi, oltre ad un tiro di prova che non assegnerà punti.

Se il partecipante colpisce un bersaglio vicino:

Bianco: +7.500 punti;

Nero: +8.000 punti;

Azzurro: +8.500 punti;

Rosso: +9.000 punti;

Giallo: +10.000 punti.

Se il partecipante colpisce un bersaglio a media distanza:

Bianco: +9.000 punti;

Nero: +9.500 punti;

Azzurro: +10.000 punti;

Rosso: +11.000 punti;

Giallo: +12.000 punti.

Se il partecipante colpisce un bersaglio più lontano:

Bianco: +12.000 punti;
Nero: +12.500 punti;
Azzurro: +13.000 punti;
Rosso: +14.000 punti;
Giallo: +15.000 punti.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concluderanno il gioco entro 1 minuto potranno guadagnare 10 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 1.800 punti a partita.

GIOCO 3 - Tiro al bersaglio

Il partecipante dovrà lanciare le palline per buttare giù i barattoli e guadagnerà dei punti in base al numero riportato sul barattolo.

Il partecipante avrà tre tentativi di base da giocare.

Il valore dei barattoli è il seguente:

1 = 50 punti;
2 = 150 punti;
3 = 250 punti;
4 = 350 punti;
Barattolo speciale lancio extra = 0 punti ma da un tiro aggiuntivo;
6 = 500 punti;
7 = 600 punti;
8 = 700 punti;
9 = 800 punti;
10 = 900 punti;
11 = 1000 punti;
12 = 1100 punti;
13 = 1200 punti;
14 = 1300 punti;
Barattolo speciale X5 = 0 punti ma moltiplica il punteggio totale X5.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concluderanno il gioco entro 1 minuto potranno guadagnare 10 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 600 punti a partita.

GIOCO 4 - Il labirinto

Il partecipante sposta la pallina muovendo il cellulare per raccogliere palline gialle e diamanti e raggiungere un punto di arrivo che permette di concludere il gioco e consolidare i punti guadagnati.

- Palline gialle: 160 punti;
- Diamante: 5.000 punti;
- Arrivo: 10.000 punti.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concluderanno il gioco entro 3 minuti potranno guadagnare 10 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 1.800 punti a partita.

GIOCO 5 - Il muro

Il partecipante rilascia la pallina dall'alto su un muro dove sono presenti degli ostacoli che ne deviano la direzione. Durante il percorso, la pallina accumula punti tramite palline colorate e diamanti per infine atterrare su un moltiplicatore di punti.

Il partecipante avrà tre lanci a disposizione.

I punti assegnati alle palline saranno i seguenti:

Pallina Verde: 130;

Pallina Blu: 140;

Pallina Gialla: 150

Il quadrato rosso comporta una penalità.

Quadrato Rosso: -30

Se il partecipante raccoglie i diamanti, invece, otterrà un valore punti maggiore.

Diamante: 1000.

Il moltiplicatore dei punti varia da X2 a X5.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concluderanno il gioco entro 1 minuto potranno guadagnare 10 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 600 punti a partita.

GIOCO 6 - Il quiz

Al partecipante verrà proposta una domanda con tre risposte possibili. In base al numero del tentativo di risposta cambia il valore del punteggio assegnato.

Se il partecipante risponde correttamente al primo tentativo: 44000 punti

Se il partecipante risponde correttamente al secondo tentativo: 20000 punti

Se il partecipante risponde correttamente al terzo tentativo: 10000.

Fattore tempo: il quiz non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concluderanno il quiz entro 1 minuto potranno guadagnare 100 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 6.000 punti a partita.

Valido dal 25 luglio 2024 al 13 novembre 2024

GIOCO 1 - Parola

Lo scopo del gioco è quello di indovinare la parola misteriosa. Per farlo, il giocatore deve trascinare singolarmente le lettere dal basso verso le caselle vuote nell'ordine che preferisce.

Ad ogni tentativo:

- le lettere selezionate non presenti all'interno della parola misteriosa tornano in basso;
- le lettere presenti nella parola ma inserite nella posizione errata tornano in basso evidenziate di giallo;
- le lettere selezionate presenti nella parola e inserite nella posizione corretta, restano registrate all'interno delle caselle evidenziate di verde.

Ogni tentativo termina quando tutte le caselle sono state riempite; dopo i primi 3 tentativi è possibile utilizzare i punti per sbloccare un aiuto che aggiunge una lettera alla parola misteriosa.

Nel momento in cui viene avviato un tentativo di gioco, il partecipante riceve 25.000 punti; in base alle seguenti azioni gli verranno assegnati, oppure sottratti, inoltre, i seguenti punti:

Parola indovinata: +10.000 punti;

Parola non indovinata: -500 punti;

Utilizzo dell'aiuto: -2000 punti.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concludono il gioco entro 5 minuti guadagnano 50 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 15.000 punti a partita. Quando il tempo arriva a 0 il giocatore può continuare a giocare fino a quando non indovina la parola.

GIOCO 2 - Bolle

Il partecipante dovrà raccogliere i rifiuti nel mare fino a raccogliere 30 rifiuti.

Per farlo, il giocatore deve toccare con il dito le bolle con i rifiuti per farle scoppiare.

Le bolle hanno 3 diverse dimensioni, quelle più piccole assegnano un numero di punti maggiore.

I punti assegnati ai rifiuti raccolti saranno i seguenti:

Rifiuto grande raccolto: +500 punti;

Rifiuto medio raccolto: +750 punti;

Rifiuto piccolo raccolto: +1000 punti;

Inoltre, sono presenti delle bolle con i prodotti speciali (logo di un brand o del Palio di Conad) che permettono al partecipante di ottenere un valore di punti maggiore:

Bonus logo: +3.000 punti;

le bolle con gli animali, invece, comportano una penalità:

Bolla con animale (errore): -500 punti.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concludono il gioco entro 1 minuto guadagnano, per ogni secondo risparmiato, 400 punti extra, per un massimo di 24.000 punti a partita. Quando il tempo arriva a 0 il giocatore può continuare a giocare fino a quando non raggiunge l'obiettivo (raccolgere 30 rifiuti).

GIOCO 3 - Perla

Lo scopo del gioco è quello di attraversare la perla con l'anello fino a compiere il numero di giri sufficienti per raggiungere l'obiettivo. Per farlo, il giocatore deve spingere l'anello verso l'alto toccando con le dita sui lati dello schermo. Un tocco sul lato destro spinge l'anello verso l'alto a sinistra, un tocco sul lato sinistro spinge l'anello verso l'alto a destra; se l'anello non viene più toccato cade verso il basso.

I punti assegnati ai giri saranno i seguenti:

Giro completato: +1000 punti;

Inoltre, sono presenti delle bolle con i prodotti speciali (logo di un brand o del Palio di Conad) che permettono al partecipante di ottenere un valore di punti maggiore:

Bonus logo: +5.000 punti;

Il Pesce palla (errore) comporta una penalità:

Pesce palla: -500 punti;

Bonus tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concludono il gioco entro 1 minuto guadagnano, per ogni secondo risparmiato, 400 punti extra, per un massimo di 24.000 punti a partita. Quando il tempo arriva a 0 il giocatore può continuare a giocare fino a quando non raggiunge l'obiettivo (compiere 10 giri).

GIOCO 4 - Tiro al bersaglio

Il partecipante dovrà lanciare le palline per buttare giù i barattoli e guadagnerà dei punti in base al numero riportato sul barattolo.

Il partecipante avrà tre tentativi di base da giocare.

Il valore dei barattoli è il seguente:

1 = 50 punti;

2 = 150 punti;

3 = 250 punti;

4 = 350 punti;

Barattolo speciale lancio extra = 0 punti ma da un tiro aggiuntivo;

6 = 500 punti;

7 = 600 punti;

8 = 700 punti;

9 = 800 punti;

10 = 900 punti;

11 = 1000 punti;

12 = 1100 punti;

13 = 1200 punti;

14 = 1300 punti;

Barattolo speciale X5 = 0 punti ma moltiplica il punteggio totale X5.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concluderanno il gioco entro 1 minuto potranno guadagnare 10 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 600 punti a partita.

GIOCO 5 - Il muro

Il partecipante rilascia la pallina dall'alto su un muro dove sono presenti degli ostacoli che ne deviano la direzione. Durante il percorso, la pallina accumula punti tramite palline colorate e diamanti per infine atterrare su un moltiplicatore di punti.

Il partecipante avrà tre lanci a disposizione.

I punti assegnati alle palline saranno i seguenti:

Pallina Verde: 130;

Pallina Blu: 140;

Pallina Gialla: 150

Il quadrato rosso comporta una penalità.

Quadrato Rosso: -30

Se il partecipante raccoglie i diamanti, invece, otterrà un valore punti maggiore.

Diamante: 1000.

Il moltiplicatore dei punti varia da X2 a X5.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concluderanno il gioco entro 1 minuto potranno guadagnare 10 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 600 punti a partita.

GIOCO 6 - Il quiz

Al partecipante verrà proposta una domanda con tre risposte possibili. In base al numero del tentativo di risposta cambia il valore del punteggio assegnato.

Se il partecipante risponde correttamente al primo tentativo: 44000 punti

Se il partecipante risponde correttamente al secondo tentativo: 20000 punti

Se il partecipante risponde correttamente al terzo tentativo: 10000.

Fattore tempo: il quiz non prevede un tempo massimo. Gli utenti che concluderanno il quiz entro 1 minuto potranno guadagnare 100 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 6.000 punti a partita.

Valido dal 14 novembre 2024 al 6 febbraio 2025

GIOCO 1 - Muovi e scoppia

Il partecipante, per creare combinazioni di elementi uguali (in verticale o in orizzontale), deve invertire la posizione di due elementi alla volta sulla griglia trascinandoli con il dito.

Il partecipante ha 10 mosse a disposizione e il gioco si completa quando vengono eseguite tutte le mosse.

Esplosione degli elementi: l'esplosione del singolo elemento ha un valore di 350 punti, quindi l'esplosione di una combinazione di 3 elementi avrà un valore di 1050 punti.

Bonus e Moltiplicatori:

- Combinazione di 4 elementi: 1400 punti (350x4)

- Combinazione di 5 elementi: 1750 punti (350x5);

Fattore Tempo: Il gioco non prevede un tempo massimo. Ogni secondo risparmiato fa guadagnare 100 punti extra, fino a un massimo di 12.000 punti a partita.

GIOCO 2 - Serpente infinito

Il partecipante dovrà far crescere il serpente raccogliendo gli elementi sparsi sul campo nel minor tempo possibile. Ogni elemento raccolto si aggiunge al corpo del serpente rendendolo più lungo e, ogni volta che un elemento verrà raccolto ne comparirà uno nuovo nel campo di gioco. Tra gli elementi presenti sul campo ci saranno anche un pacco regalo che funge da elemento speciale e una bomba che rappresenta un ostacolo.

Il gioco inizia con il serpente che si muove in una direzione predeterminata, il partecipante potrà poi controllarla usando i tasti direzionali o i comandi touch.

Il partecipante ha 10 elementi da raccogliere e il gioco si completa quando vengono raccolti tutti.

Ogni elemento raccolto vale 1000 punti.

Bonus e Moltiplicatori: il pacco regalo presente sul campo da gioco moltiplicherà x2 il punteggio finale della partita.

Errori: la bomba presente sul campo da gioco comporta una penalità di 400 punti.

Fattore Tempo: Il gioco non prevede un tempo massimo. Ogni secondo risparmiato farà guadagnare 300 punti extra, fino a un massimo di 18.000 punti a partita.

GIOCO 3 - Raccogli i Frutti;

Il partecipante dovrà raccogliere i frutti dalle piantine nel minor tempo possibile. Ogni elemento comparirà in ordine casuale sul piano di gioco per poi scomparire in 1,8 secondi. Per raccogliere i frutti il partecipante dovrà toccare velocemente in corrispondenza delle piantine con i frutti. Tra gli elementi del gioco compariranno anche delle piante carnivore e delle pietre che rappresentano degli ostacoli.

Il giocatore ha 20 frutti da raccogliere e il gioco si completa quando vengono raccolti tutti.

Ogni tocco su una piantina con i frutti vale 1000 punti.

Errori:

- la pietra, se toccata dal partecipante, comporta una penalità di 400 punti
- la pianta carnivora, se toccata dal partecipante, comporta una penalità di 400 punti

Fattore Tempo: Il gioco non prevede un tempo massimo. Ogni secondo risparmiato farà guadagnare 600 punti extra, fino a un massimo di 36.000 punti a partita.

GIOCO 4 - Il muro

Il partecipante rilascia la pallina dall'alto su un muro dove sono presenti degli ostacoli che ne deviano la direzione. Durante il percorso, la pallina accumula punti tramite palline colorate e diamanti per infine atterrare su un moltiplicatore.

Il partecipante avrà tre lanci a disposizione.

I punti assegnati alle palline saranno i seguenti:

Pallina Verde: 130;

Pallina Blu: 140;

Pallina Gialla: 150

Il quadrato rosso comporta una penalità.

Quadrato Rosso: -30

Se il partecipante raccoglie i diamanti, invece, otterrà un valore punti maggiore.

Diamante: 1000.

Il moltiplicatore dei punti su cui atterra la pallina può variare da X2 a X5.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. I partecipanti che concluderanno il gioco entro 1 minuto potranno guadagnare 10 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 600 punti a partita.

GIOCO 5 - Il quiz

Al partecipante verrà proposta una domanda con tre risposte possibili. In base al numero del tentativo di risposta cambia il valore del punteggio assegnato.

Se il partecipante risponde correttamente al primo tentativo: 44000 punti

Se il partecipante risponde correttamente al secondo tentativo: 20000 punti

Se il partecipante risponde correttamente al terzo tentativo: 10000.

Fattore tempo: il quiz non prevede un tempo massimo. I partecipanti che concluderanno il quiz entro 1 minuto potranno guadagnare 100 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 6.000 punti a partita.

GIOCO 6 - Parola

Lo scopo del gioco è quello di indovinare la parola misteriosa. Per farlo, il partecipante deve trascinare singolarmente le lettere dal basso verso le caselline vuote nell'ordine che preferisce.

Ad ogni tentativo:

- le lettere selezionate non presenti all'interno della parola misteriosa tornano in basso;
- le lettere presenti nella parola ma inserite nella posizione errata tornano in basso evidenziate di giallo;
- le lettere selezionate presenti nella parola e inserite nella posizione corretta, restano registrate all'interno delle caselle evidenziate di verde.

Ogni tentativo termina quando tutte le caselline sono state riempite; dopo i primi 3 tentativi è possibile utilizzare i punti per sbloccare un aiuto che aggiunge una lettera alla parola misteriosa. Nel momento in cui viene avviato un tentativo di gioco, il partecipante riceve 25.000 punti; in base alle seguenti azioni gli verranno assegnati, oppure sottratti, inoltre, i seguenti punti:

Parola indovinata: +10.000 punti;

Parola non indovinata: -500 punti;

Utilizzo dell'aiuto: -2000 punti.

Fattore tempo: il gioco non prevede un tempo massimo. I partecipanti che concludono il gioco entro 5 minuti guadagnano 50 punti extra per ogni secondo risparmiato, per un massimo di 15.000 punti a partita. Quando il tempo arriva a 0 il partecipante può continuare a giocare fino a quando non indovina la parola.