

REGOLAMENTO DEL CONTEST “Adrenaline Rush”

Iniziativa in esclusione ex art. 6, comma 1, lett. a), D.P.R. n. 430/2001

1. SOGGETTO PROMOTORE

MyAppFree s.p.a., con sede legale in Imola (BO), Viale Marconi n. 14, c.f., partita IVA ed iscrizione nel Registro delle Imprese di Bologna n.03470131206, capitale sociale Euro 50.000 i.v., PEC myappfree@pec.it (di seguito, il "**Soggetto Promotore**").

Comunicazioni

Per qualsiasi informazione relativa al Contest o al presente regolamento e per eventuali richieste di cancellazione si prega di contattare il Promotore via email al seguente indirizzo gamejam@myappfree.com.

2. SOGGETTO DELEGATO

Il soggetto delegato alla gestione amministrativa del Contest è Alfaplanner s.r.l., con sede legale in Grosseto, Via Veio n.22, Codice fiscale, partita IVA e registrazione presso il Registro delle Imprese di Grosseto n. 01480420536, capitale sociale Euro 10.000 i.v., R.E.A GR 127909 , PEC: alfaplanner@pec.it , www.alfaplanner.com (di seguito, il "**Soggetto Delegato**").

3. DENOMINAZIONE DEL CONTEST

“Adrenaline Rush” (di seguito, il "**Contest**").

4. PERIODO DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione al Contest è consentita dal giorno 21 aprile 2022 al giorno 15 Agosto 2022 (di seguito, il "**Periodo di Partecipazione**").

5. AMBITO TERRITORIALE

Intero territorio nazionale italiano e Repubblica di San Marino.

6. NORMATIVA E SCOPO DELL'INIZIATIVA

Il presente Contest fa parte di un progetto di più ampio respiro destinato a ripetersi ciclicamente con l'obiettivo di diffondere a livello nazionale la conoscenza del settore videoludico e lo sviluppo della cultura del digitale, e si configura come iniziativa in esclusione ai sensi dell'art. 6, comma 1, lettera a), del DPR n. 430/2001, il quale prevede che *“Non si considerano concorsi e operazioni a premio:*

a) i concorsi indetti per la produzione di opere letterarie, artistiche o scientifiche, nonché per la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività".

In particolare, la Nota Ministeriale del 20 novembre 2014, prot. n. 0205930 precisa che un'iniziativa per poter rientrare nell'ipotesi di esclusione sopracitata, essa dovrà rispettare le seguenti condizioni:

1. essere basata sulla capacità e sull'abilità dei partecipanti di produrre opere di carattere letterario, artistico o scientifico, oppure progetti o studi in ambito commerciale o industriale e non generici lavori o prestazioni non aventi tali specifiche caratteristiche;
2. dovrà trattarsi di un concorso che non richiede alcun preventivo acquisto;
3. i premi dovranno essere configurabili, alternativamente, come:
 - a. corrispettivo di prestazione d'opera;
 - b. riconoscimento del merito personale;
 - c. titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività.

La partecipazione al presente Contest è completamente gratuita, fatti salvi i costi telefonici e di connessione alla rete Internet, che sono a carico del Partecipante secondo le tariffe di volta in volta applicate dal proprio operatore.

Il presente Contest è basato sulla capacità e sull'abilità dei partecipanti di produrre progetti in ambito commerciale, in particolare in quello informatico, ed ha un triplice scopo che si esplica attraverso la corresponsione di tre tipologie di premi, come in seguito descritte.

Si precisa infine che il Soggetto Promotore si riserva di acquistare o comunque di utilizzare i videogiochi prodotti e valutati come migliori dal medesimo.

7. DESTINATARI

Il Contest è rivolto a tutte le persone fisiche maggiorenni residenti sul territorio della Repubblica Italiana o sul territorio della Repubblica di San Marino (di seguito, i "**Partecipanti**" o "**Utenti**").

Sono esclusi i dipendenti ed i rispettivi coniugi e parenti del Soggetto Promotore e del Soggetto Delegato.

8. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE E PREMI IN PALIO

8.1 Modalità di partecipazione

Gli Utenti, per prendere parte al Contest, durante il Periodo di Partecipazione dovranno compiere le seguenti azioni:

1. Iscrivere al Contest collegandosi al sito **adrenalinerush.gamejam.it** (di seguito, il “**Sito**”) e compilando l’apposito modulo di iscrizione in tutti i suoi campi;
2. sviluppare un videogioco avente le seguenti caratteristiche:

- dovrà seguire le tematiche che verranno annunciate in diretta dal Promotore il giorno 16 maggio 2022 tramite il Sito; si precisa che il video della diretta sarà consultabile dagli Utenti, durante l’intero Periodo di Partecipazione, tramite il Sito, all’interno del quale sarà altresì disponibile un riassunto scritto contenente le suddette tematiche;

-dovrà essere sviluppato in motore Unity3D;

-dovrà avere l’integrazione uSDK (che sarà fornita direttamente dal Promotore);

-dovrà avere l’integrazione GameAnalytics SDK;

-dovrà trattarsi di un videogioco che non sia mai stato testato e mai immesso sul mercato. Con il termine “testato” si intende qualunque gioco che sia stato rilasciato su uno store digitale e che abbia ricevuto studi analitici sulle sue performance;

-dovrà trattarsi di un videogioco che non sia stato oggetto di alcun contratto di pubblicazione con terzi o con riferimento al quale sussistano diritti in favore di terzi;

-dovrà essere un videogioco per applicazioni mobili, ed in particolare dovrà essere disponibile per il sistema operativo Android.

L’assenza di uno dei dati obbligatori impedirà la partecipazione al Concorso. I dati anagrafici incomprensibili, incompleti o palesemente non veritieri saranno considerati non validi, pertanto l’Utente perderà il diritto alla partecipazione.

Una volta effettuata correttamente l’iscrizione al Contest e sviluppato il videogioco avente le caratteristiche sopra indicate, l’Utente avrà la possibilità di vincere uno dei premi messi in palio di seguito descritti.

8.2 Premi in palio

PREMIO A- GRAN PREMIO: Proposta di contratto di publishing

Ai Partecipanti che avranno raggiunto tutti i KPI di seguito indicati verrà trasmessa dal Promotore, secondo le modalità indicate in fase di convalida della vincita, una proposta di stipula di un contratto di pubblicazione avente ad

oggetto lo sviluppo e/o il perfezionamento del videogioco realizzato in occasione del presente Contest, che sarà reso disponibile e commercializzato a livello nazionale al fine di lanciarlo a livello internazionale.

Detto premio rappresenta pertanto il corrispettivo di prestazione dell'opera realizzata (progetto in ambito commerciale).

Le principali KPI per il lancio globale su Android includono le seguenti metriche: CPI < \$ 0,30, Retention : D1 > 35%, D7 > 8%, Playtime > 1500S.

Le KPI verranno calcolate a seguito di test di acquisizione utenti tramite Facebook (CPI) e di analitica comportamentale degli stessi utenti tramite GameAnalytics (Retention D1, D7 e Playtime).

Il Soggetto Promotore si riserva la facoltà di non assegnare alcun premio in caso di mancato raggiungimento delle suddette metriche da parte dei Partecipanti.

PREMIO B- Premi in denaro

I Partecipanti che avranno raggiunto i migliori 3 KPI consistenti in:

- cost per install;
- retention day 1;
- lunghezza media della sessione di gioco da parte dei fruitori del videogioco

avranno diritto a premi in denaro consistenti nell'erogazione da parte del Soggetto Promotore della somma di euro 3.000,00 (tremila//00) per ciascun vincitore. Si precisa che verrà assegnato un solo premio per categoria (cost per install, retention day 1, lunghezza media della sessione di gioco), e pertanto verranno conferiti in totale n. 3 (tre) premi in denaro, per un importo totale di euro 9.000,00 (novemila//00).

Detto premio rappresenta non soltanto il corrispettivo di prestazione dell'opera realizzata, ma altresì costituisce riconoscimento del merito personale al Partecipante che avrà raggiunto i risultati migliori sulla base delle metriche sopra indicate.

PREMIO C- Buoni per traffico utenti

Una giuria di qualità nominata dal Soggetto Promotore selezionerà, entro il 16 Settembre 2022, n.3 (tre) Partecipanti, i quali avranno diritto di ricevere un buono per traffico utenti sul network myAppFree del valore di euro 2.000,00 (duemila//00) iva inclusa ciascuno, per un valore complessivo di euro 6.000,00 (seimila//00) iva inclusa.

In particolare, la selezione da parte della giuria avverrà valutando la capacità e l'abilità dei Partecipanti nella realizzazione del suddetto videogioco sulla base dei seguenti elementi:

- 1.** Game Design (quali Core mechanics, game loop, etc.);
- 2.** Modelli di monetizzazione;
- 3.** Qualità degli elementi grafici e sonori.

Detto premio rappresenta pertanto il corrispettivo di prestazione dell'opera realizzata (progetto in ambito commerciale).

PREMIO D- "Startup Mobile Marketing Program"

I vincitori dei suddetti premi (PREMI A, B, C), in aggiunta agli stessi avranno diritto ad un ulteriore premio costituito dall'inclusione allo "Startup Mobile Marketing Program" di AppsFlyer, consistente in una versione premium a fruizione gratuita di AppsFlyer della durata di tre mesi e del valore di euro 1.000,00 (mille//00) iva inclusa. I dettagli del suddetto sono consultabili sul sito https://drive.google.com/file/d/1nZtO50Zw9nuInQqCsga_wVRaq6G1y4Gg/view?usp=sharing.

Detto premio rappresenta non soltanto il corrispettivo di prestazione d'opera, ma altresì titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività alla diffusione della conoscenza del settore dell'informatica e della cultura del digitale a livello nazionale.

9. SELEZIONE E COMUNICAZIONE DELLE VINCITE

Entro il giorno 16 Settembre 2022 verranno selezionati i vincitori del Contest da parte di una giuria di qualità nominata dal Soggetto Promotore, composta da esperti del settore informatico, e precisamente del settore videoludico per cellulari.

L'Utente selezionato verrà informato della vincita, entro il giorno 6 Ottobre 2022, tramite mail, allo stesso indirizzo indicato in fase di iscrizione al Contest.

10. CONVALIDA DELLA VINCITA

All'Utente selezionato, per convalidare la vincita, verrà richiesto di confermare via email, entro e non oltre 30 (trenta) giorni dall'invio della comunicazione della vincita, i propri dati personali (nome, cognome, email) e di inviare copia del proprio documento di identità in corso di validità.

La convalida della vincita potrà essere confermata solo dopo la ricezione dei documenti richiesti, che dovranno pervenire comunque entro il termine sopra indicato.

In caso di mancata risposta o di mancata spedizione dei documenti richiesti entro i termini previsti, oppure di documenti che riporteranno dati incomprensibili, dati differenti dai dati indicati durante la partecipazione al Contest, incompleti o palesemente non veritieri, essi saranno considerati non validi e il vincitore perderà il diritto all'ottenimento del premio.

11. TERMINI E CONDIZIONI GENERALI

11.1 Accettazione del regolamento e Legge applicabile

La partecipazione al Contest implica l'accettazione da parte del Partecipante del presente regolamento, che è interamente soggetto alla legge della Repubblica Italiana.

11.2 Caratteristiche dei premi

I premi consistenti in prodotti/servizi non potranno essere convertiti in denaro in nessun caso. I Partecipanti non potranno richiedere, con o senza conguagli in denaro, la consegna di premi diversi e/o a condizioni diverse da quelle previste dal presente regolamento.

Il premio è personale e non potrà essere ceduto a terzi.

Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di sostituire i premi con articoli di pari valore e qualità, nel caso in cui i premi previsti nel presente regolamento non siano più disponibili sul mercato per cause non imputabili al Soggetto Promotore.

L'utilizzo e la fruizione di premi potrebbero essere soggetti a termini e condizioni previsti dai terzi produttori e/o distributori e/o erogatori dei premi previsti dal presente regolamento.

11.3 Esonero da responsabilità

Nella massima misura consentita dalla legge applicabile, il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità:

-per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, la linea telefonica che possano impedire ad un Utente di partecipare al Contest;

-in relazione all'utilizzo e/o alla fruizione dei premi da parte dei Partecipanti vincitori.

Nella massima misura consentita dalla legge, il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità in caso di mancato recapito dell'avviso di vincita o dei premi dovuto all'indicazione di indirizzi (elettronici o di residenza) o dati personali errati e/o non veritieri da parte dei vincitori e/o a disguidi postali.

11.4 Violazione del regolamento

I Partecipanti che, secondo il giudizio del Soggetto Promotore, risultino vincitori con mezzi e strumenti in grado di eludere il meccanismo di partecipazione al Contest, o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa, non potranno godere del premio vinto in tale modo.

Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni e nel rispetto delle leggi vigenti, al fine di limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato, nonché si riserva di tutelare i propri diritti nelle sedi opportune.

11.5 Riserva a favore del Soggetto Promotore

Il Soggetto Promotore si riserva la facoltà di confermare le vincite dopo aver verificato la reale identità dei Partecipanti, ad esempio richiedendo copia del documento di identità dei Partecipanti, e di effettuare i controlli che riterrà necessari per verificare il rispetto delle previsioni del presente regolamento.

11.6 Pubblicità del regolamento

Il presente regolamento è pubblicato sul sito: **adrenalinerush.gamejam.it/regolamento** .

12. DICHIARAZIONI DEL PARTECIPANTE

Partecipando al Concorso l'Utente dichiara:

- di essere proprietario e sviluppatore del videogioco realizzato in occasione della partecipazione al Contest, e che esso non lede diritti di terzi in relazione alla L. 633/1941 e successive modifiche, in materia di diritto d'autore;
- che in relazione al suddetto videogioco non sono stati in alcun modo concessi a terzi diritti di utilizzazione economica;
- che il contenuto del videogioco non è contrario a norme imperative, all'ordine pubblico, al buon costume, ed al comune senso del pudore, non è osceno o lesivo dell'immagine del Promotore e/o tale da esporre il Promotore stesso a responsabilità verso terzi.

13. PROPRIETA' INTELLETTUALE

Fermo restando il diritto morale d'autore ai sensi dell'art. 20 della Legge n. 633/1941 e ss. mm. ii. spettante al Partecipante vincitore del Gran Premio, i diritti di utilizzazione economica relativi al videogioco dal medesimo sviluppato in occasione del Contest saranno appositamente regolati mediante la stipula del contratto di pubblicazione sopra citato, il quale prevederà la parziale cessione di detti diritti, dietro corrispettivo, in favore del Soggetto Promotore.

Si precisa che tanto l'attribuzione dei Premi in denaro, quanto quella dei Buoni per traffico utenti e dello Startup Mobile Marketing Program non sono in alcun modo subordinate alla cessione dei diritti di utilizzazione economica del videogioco realizzato, i quali pertanto rimarranno in capo ai Partecipanti vincitori.