

REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI
– “Vinci con TakkiApp Estate 2025” su TakkiApp –
Ai sensi del D.P.R. n. 430/2001

1. Premesse e definizioni

- 1.1. Il presente concorso a premi (“**Concorso**”) è un’iniziativa promozionale ospitata all’interno dell’applicazione mobile “TakkiApp”, promossa da Byteoolbox S.r.l. come meglio specificato ai successivi articoli.
- 1.2. Il Concorso si svolge nel pieno rispetto delle disposizioni contenute nel Decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 2001, n. 430 e successive modifiche ed integrazioni, recante il “*Regolamento concernente la revisione organica della disciplina dei concorsi e delle operazioni a premio, nonché delle manifestazioni di sorte locali*”.
- 1.3. Ai fini del presente regolamento (“**Regolamento**”), i seguenti termini avranno il significato di seguito specificato e, se definiti al singolare, si intendono riferiti anche al plurale e viceversa:
- 1.3.1. **Attività Qualificante**: ciascuno dei giochi interattivi tematici e delle attività (ad esempio il completamento di missioni o giochi individuali contro il tempo o “porta un amico”) proposti all’interno dell’Applicazione TakkiApp, specificamente identificati come validi per la partecipazione al presente Concorso;
 - 1.3.2. **Classifica**: la graduatoria dei Partecipanti basata sui Punteggi Validi accumulati nelle Attività Qualificanti durante il Periodo di Svolgimento, utilizzata per l’individuazione dei Vincitori;
 - 1.3.3. **Concorso**: il presente concorso a premi, denominato “Vinci con TakkiApp Estate 2025”;
 - 1.3.4. **Destinatari**: le persone fisiche maggiorenni, residenti e/o domiciliate nel Territorio (come definito all’Art. 6), che siano utenti regolarmente registrati a TakkiApp e che accettino integralmente il presente Regolamento e i Termini e Condizioni di TakkiApp;
 - 1.3.5. **MIMIT**: il Ministero delle Imprese e del Made in Italy;
 - 1.3.6. **ONLUS**: l’Organizzazione Non Lucrativa di Utilità Sociale, o altro ente del Terzo Settore assimilabile ai sensi della normativa vigente, indicata all’Art. 13 del presente Regolamento, alla quale saranno devoluti i Premi eventualmente non richiesti o non assegnati;
 - 1.3.7. **Partecipante**: la persona fisica maggiorenne, utente di TakkiApp, che soddisfa i requisiti di partecipazione di cui al presente Regolamento e partecipa attivamente al Concorso;
 - 1.3.8. **Periodo di Svolgimento**: l’intervallo temporale, specificato all’Articolo 5 del presente Regolamento, durante il quale è possibile partecipare al Concorso;
 - 1.3.9. **Premio**: i beni, servizi o buoni sconto, come dettagliatamente descritti all’Articolo 10 del presente Regolamento, messi in palio nel Concorso e offerti dal Promotore;
 - 1.3.10. **Promotore**: Byteoolbox S.r.l., con sede legale in Nerviano (MI), Via della Merlata, 1, 20014, C.F. e P. IVA 13130450961;
 - 1.3.11. **Punteggio Validato**: il punteggio ottenuto da un Partecipante in una Sfida Qualificante, calcolato secondo i criteri specificati all’interno dell’Applicazione e valido ai fini della Classifica;
 - 1.3.12. **TakkiApp**: l’applicazione mobile “TakkiApp”, sviluppata e gestita dal Promotore, scaricabile dai principali *app store* (ad es., Google Play Store, Apple App Store, ecc.);
 - 1.3.13. **Takkipoints**: punti assegnati per il completamento di un’Attività Qualificante
 - 1.3.14. **Territorio**: l’intero territorio nazionale italiano;
 - 1.3.15. **Vincitore**: il Partecipante che, in base alla Classifica e alle modalità previste dal presente Regolamento, risulterà avente diritto all’assegnazione di un Premio.

2. Promotore

- 2.1. Il presente Concorso è promosso da: **Byteoolbox S.r.l.** con sede legale in Nerviano (MI), Via della Merlata, 1, 20014, C.F. e P. IVA 13130450961.

3. Denominazione del Concorso

- 3.1. Il Concorso è denominato **“Vinci con TakkiApp Estate 2025”**.

4. Tipologia di manifestazione a premio

- 4.1. Il presente Concorso è un concorso a premi, svolto ai sensi degli articoli 1 e 2 del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430.
- 4.2. Il Concorso si basa sull'abilità dei Partecipanti nel conseguire i punteggi più elevati attraverso la partecipazione alle Attività Qualificanti disponibili sull'applicazione mobile TakkiApp.
- 4.3. L'individuazione dei Vincitori avverrà sulla base di una Classifica finale determinata dai punteggi ottenuti.

5. Periodo di svolgimento

- 5.1. Il presente Concorso avrà luogo nel seguente periodo:
Data di inizio: 28 luglio 2025, ore 00:00;
Data di fine: 13 settembre 2025, ore 23.59.
- 5.2. L'individuazione finale dei Vincitori avverrà entro il 15 novembre 2025, come specificato al successivo Articolo 10.

6. Ambito territoriale di svolgimento del Concorso

- 6.1. Il presente Concorso si svolge sull'intero territorio nazionale italiano.
- 6.2. Ai sensi dell'Articolo 1, comma 6, del D.P.R. 430/2001 e in conformità con le indicazioni interpretative fornite dal MIMIT, si dichiara che tutte le attività relative allo svolgimento del Concorso, ed in particolare quelle connesse alla registrazione delle partecipazioni, alla gestione dei giochi interattivi, all'attribuzione dei punteggi, alla formazione della Classifica e all'individuazione dei Vincitori tramite il software di TakkiApp, avvengono e sono gestite attraverso server ubicati nel territorio dell'Unione Europea (Germania), riverberati in tempo reale su server residenti nel territorio dello Stato Italiano.

7. Destinatari

- 7.1. Il Concorso è rivolto a tutte le persone fisiche (i) maggiorenni (che abbiano compiuto il 18° anno di età al momento della partecipazione), (ii) residenti e/o domiciliate nel territorio nazionale italiano, (iii) che siano utenti regolarmente registrati all'applicazione mobile “TakkiApp” e (iv) che accettino integralmente i termini e le condizioni del presente Regolamento.
- 7.2. Sono esclusi dalla partecipazione al presente Concorso e non potranno pertanto ricevere alcun Premio:
- 7.2.1. I minori di anni 18;
 - 7.2.2. I dipendenti, gli amministratori e i collaboratori continuativi del Promotore;
 - 7.2.3. I dipendenti, gli amministratori e i collaboratori continuativi delle società terze coinvolte nell'organizzazione e nella gestione tecnica e amministrativa del Concorso (a titolo esemplificativo e non esaustivo: società di sviluppo software di TakkiApp, agenzie di promozione, consulenti legali e fiscali direttamente incaricati per il Concorso);
 - 7.2.4. I familiari (coniugi, conviventi, parenti e affini entro il secondo grado) di tutte le categorie di soggetti sopra elencate.
- 7.3. Il Promotore si riserva il diritto di verificare l'età dei Partecipanti e di sospendere o chiudere gli account di utenti che non soddisfino tale requisito, come previsto dai Termini e Condizioni di TakkiApp (Allegato A).

8. Modalità di partecipazione al Concorso

- 8.1. La partecipazione al Concorso implica l'accettazione integrale e incondizionata del presente Regolamento, nonché dei Termini e Condizioni del servizio TakkiApp

- 8.2. La partecipazione al Concorso è gratuita, fatto salvo il costo della connessione ad Internet definito dal piano tariffario del gestore utilizzato dal Partecipante, che non rappresenta un provento per il Promotore.
- 8.3. Non è necessario alcun acquisto di beni o servizi quale condizione per partecipare al Concorso.
- 8.4. Per poter partecipare al Concorso, è preliminarmente necessario scaricare gratuitamente l'applicazione mobile "TakkiApp", qualora non già installata, dai principali app store (es. Google Play Store per dispositivi Android, Apple App Store per dispositivi iOS).
- 8.5. L'utente dovrà creare un account personale all'interno dell'Applicazione, fornendo i dati richiesti in fase di registrazione (nome, cognome, indirizzo email valido, data di nascita per la verifica della maggiore età, password) e accettando i Termini di Servizio di TakkiApp e l'Informativa Privacy.
- 8.6. Gli utenti già registrati a TakkiApp potranno partecipare al Concorso accedendo con le proprie credenziali.
- 8.7. Durante il Periodo di Svolgimento del Concorso, come definito all'Art. 5, all'interno di TakkiApp saranno rese disponibili apposite sezioni o specifiche Attività Qualificanti dedicate e **chiaramente identificate come valide per il Concorso "Vinci con TakkiApp Estate 2025"**.
- 8.8. La partecipazione effettiva al Concorso consisterà nel partecipare attivamente alle Attività Qualificanti idonee per l'acquisizione di punti (o "Takkipoints"), così come dettagliate nel successivo Art. 9.
- 8.9. Per ciascuna Attività Qualificante, i Partecipanti accumuleranno un Punteggio Validato. Tale punteggio sarà determinato sulla base dell'abilità dimostrata dal Partecipante, valutata secondo criteri oggettivi e predeterminati, quali:
- 8.9.1. **Velocità:** Tempo impiegato per completare la Sfida Qualificante o singole sue parti. Ad esempio, per giochi a tempo, un punteggio base potrebbe essere decurtato in proporzione al tempo trascorso (Takkipoints persi ogni secondo o frazione di secondo);
- 8.9.2. **Penalità:** Eventuali penalità per errori o mancate risposte (es. punteggio negativo per risposte errate, nessun punteggio per mancate risposte entro un tempo limite).
- 8.9.3. **Gradimento:** Voti conferiti al singolo Partecipante, dagli altri Partecipanti alle Sfide Qualificanti, in specifiche fasi di gioco a votazione tra i Partecipanti
- 8.9.4. **Completamento di un compito:** Successo nel compiere azioni segnalate in-App come idonee all'assegnazione di Takkipoints, se correttamente completate
- 8.10. Le regole dettagliate, la specifica meccanica di gioco e i criteri precisi di attribuzione del Punteggio Validato per ciascuna Attività Qualificante (inclusi punteggi per azioni corrette, penalità per errori, influenza del tempo, ecc.) saranno chiaramente illustrati all'interno di TakkiApp prima dell'inizio di ogni sessione di gioco.
- 8.11. I Punteggi Validati ottenuti da ciascun Partecipante in tutte le Attività Qualificanti del Concorso "Vinci con TakkiApp Estate 2025" durante l'intero Periodo di Svolgimento confluiranno in una o più classifiche dedicate al Concorso.
- 8.12. Le Classifiche saranno visibili ai Partecipanti all'interno di un'apposita sezione di TakkiApp e saranno aggiornate in tempo reale ad ogni valida acquisizione di Takkipoints.
- 8.13. L'assegnazione dei Premi ai Vincitori, come meglio specificato all'Art. 10, avverrà esclusivamente sulla base dell'abilità dimostrata dai Partecipanti nelle Attività Qualificanti, così come riflessa dalla loro posizione finale nelle Classifiche corrispondenti.
- 8.14. Ogni persona fisica può iscriversi e partecipare al Concorso utilizzando un unico account utente TakkiApp, associato a un univoco indirizzo e-mail. La creazione e/o l'utilizzo di account multipli da parte dello stesso Partecipante, al fine di eludere le limitazioni o alterare le possibilità di vincita, comporterà l'esclusione immediata dal Concorso di tutti gli account riconducibili alla medesima persona e l'annullamento di eventuali punteggi o vincite conseguiti.
- 8.15. Il Promotore si riserva il diritto insindacabile di effettuare verifiche sulla regolarità delle partecipazioni in qualsiasi momento e di escludere dal Concorso, con effetto immediato e senza preavviso, i Partecipanti che:

- 8.15.1. Abbiamo utilizzato o tentato di utilizzare mezzi, strumenti o software fraudolenti, automatizzati o comunque non consentiti per partecipare, per alterare il funzionamento dei giochi, per manipolare i punteggi o la Classifica (es. *bot*, *script*, emulatori, software di altro genere);
- 8.15.2. Abbiamo fornito dati di registrazione falsi, incompleti o non veritieri;
- 8.15.3. Abbiamo agito in accordo con altri Partecipanti al fine di ottenere indebiti vantaggi;
- 8.15.4. Abbiamo tenuto comportamenti contrari allo spirito del Concorso, lesivi dell'immagine del Promotore o di altri Partecipanti;
- 8.15.5. Abbiamo violato una qualsiasi delle disposizioni del presente Regolamento.
- 8.16. L'esclusione dal Concorso comporterà la perdita di qualsiasi diritto ai Premi eventualmente conseguiti.

9. Attività qualificanti e punteggio

- 9.1. Per la descrizione di dettaglio delle Attività Qualificanti si rimanda all'**Allegato A** ("**Termini e Condizioni di TakkiApp**") che costituisce parte integrante e sostanziale del presente Regolamento.
- 9.2. Le Attività Qualificanti danno diritto ai seguenti punteggi in Takkipoints validi per il Concorso:

ATTIVITÀ	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
Sfida a tema live	Per la descrizione, si veda Allegato A, art. 3.2.2. N.B.: occasionalmente, i punteggi standard riferiti a questa tipologia di Attività Qualificante possono essere raddoppiati o triplicati. Tale caratteristica è evidenziata nella descrizione della singola Sfida.	<ul style="list-style-type: none"> 1° classificato: 100 Takkipoints; 2° classificato: 80 Takkipoints; 3° classificato: 60 Takkipoints; Dal 4° al 10° classificato: 40 Takkipoints; Oltre il 10° classificato votante con almeno una preferenza: 20 Takkipoints; Oltre il 10° classificato non votante con almeno una preferenza: 10 Takkipoints; Oltre il 10° classificato votante senza preferenze: 10 Takkipoints.
Sfida a tema	Per la descrizione, si veda Allegato A, art. 3.2.1. N.B.: occasionalmente, i punteggi standard riferiti a questa tipologia di Attività Qualificante possono essere raddoppiati o triplicati. Tale caratteristica è evidenziata nella descrizione della singola Sfida.	<ul style="list-style-type: none"> 1° classificato: 100 Takkipoints; 2° classificato: 80 Takkipoints; 3° classificato: 60 Takkipoints; Dal 4° al 10° classificato: 40 Takkipoints; Oltre il 10° classificato con almeno una preferenza: 20 Takkipoints; Oltre il 10° classificato senza preferenze: 10 Takkipoints.
Perla della settimana	Votazione del miglior Alienotto (come definito nell' Allegato A, art. 3.2.1.3.) tra quelli vincenti nelle sfide avvenute durante la settimana precedente (lun-dom).	<ul style="list-style-type: none"> Vittoria nella votazione: 200 Takkipoints; Partecipazione alla votazione: 2 Takkipoints.
Missioni	Completamento dei seguenti mini-giochi: (1) Trova le coppie:	<p>(1) Trova le coppie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tempo impiegato <10 secondi: 5 Takkipoints;

	<p>Il minigioco consiste in una prova di memoria e rapidità. All'utente viene presentato un set di nove figure coperte e il suo obiettivo è individuare le quattro coppie identiche nel minor tempo possibile. La prova ha una durata massima di 30 secondi, ma il tempo a disposizione dell'utente diminuirà di 2 secondi per ogni errore commesso, ovvero per ogni selezione di una coppia di figure non corrispondenti. Il punteggio finale dipende dal tempo di completamento del minigioco.</p> <p>(2) Trova Takki: Il minigioco consiste in una prova di abilità in cui si richiede di riconoscere una figura specifica nel minor tempo possibile. Durante la sessione di gioco, della durata massima di 30 secondi, l'applicazione mostrerà un'immagine campione della mascotte Takki. L'obiettivo del giocatore è selezionare l'immagine identica tra le diverse alternative proposte. Ogni errore comporta una decurtazione di 2 secondi dal tempo a disposizione dell'Utente.</p> <p>Il punteggio finale ("Score") dipende dal numero di abbinamenti corretti e dalla velocità di esecuzione, al netto delle penalità previste per ogni errore. La difficoltà della prova e il valore in Takkipoints di ogni abbinamento sono incrementali.</p> <p>(3) Quiz giornaliero: Il minigioco consiste in una prova di cultura generale e rapidità. All'utente viene proposta una domanda a risposta multipla, con l'obiettivo di selezionare la risposta esatta nel minor tempo possibile e, comunque, entro un tempo massimo di 30 secondi. Il punteggio finale dipende dal tempo di risposta. Ogni errore comporta una decurtazione di 3 secondi dal tempo a disposizione dell'Utente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempo impiegato <15 secondi e >=10 secondi: 2 Takkipoints; • Tempo impiegato <20 secondi e >= 15 secondi: 1 Takkipoint. <p>(2) Trova Takki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Score oltre 4000: 5 Takkipoints; • Score tra 3000 e 3999: 2 Takkipoints; • Score tra 1500 e 2999: 1 Takkipoint. <p>(3) Quiz giornaliero:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempo impiegato <10 secondi: 5 Takkipoints; • Tempo impiegato <15 secondi e >=10 secondi: 2 Takkipoints; • Tempo impiegato <20 secondi e >= 15 secondi: 1 Takkipoint.
--	---	--

<p style="text-align: center;">Porta un amico</p>	<p>L'utente può ottenere Takkipoints invitando nuovi iscritti a utilizzare l'applicazione TakkiApp. A tal fine, l'utente "invitante" deve condividere il proprio codice personale "TakkiCode" con un'altra persona (indicata come "amico" su TakkiApp). L'attività si considera validamente completata, e dà quindi diritto all'accredito dei TakkiPoints, solo quando il nuovo utente invitato raggiunge un saldo di almeno 50 Takkipoints svolgendo Attività Qualificanti.</p>	<p>Al verificarsi della condizione: 100 Takkipoints.</p> <p>L'accredito dei Takkipoints relativi a questa specifica attività non è automatico, ma avverrà solo a seguito della verifica da parte di Byteoolbox dell'avveramento della condizione.</p>
--	---	---

10. Meccanica di assegnazione dei Premi e individuazione dei Vincitori

- 10.1. Al termine del Periodo di Svolgimento del Concorso, i Vincitori dei Premi messi in palio saranno determinati sulla base delle Classifiche settimanali, della Classifica tematica di Ferragosto e di quella Finale, generate automaticamente dal sistema software di TakkiApp. Tali classifiche sono così individuate:
- **N. 7 Classifiche settimanali:** classifiche di punteggio accumulato tra le ore 00.00 del lunedì e le ore 23.59 della domenica per le 7 settimane di durata del Concorso;
 - **N. 1 Classifica di Ferragosto:** classifica di punteggio accumulato tra l'apertura del Concorso e le ore 23.59 del 17 agosto 2025;
 - **N. 1 Classifica Finale:** classifica di punteggio accumulato durante tutto il periodo di validità del Concorso.
- 10.2. Avranno diritto ai Premi i Partecipanti che, al termine del Concorso, si saranno classificati nelle prime 3 (tre) posizioni delle suddette Classifiche, secondo l'ordine decrescente di punteggio. Ogni Classifica darà diritto a Premi di valore diverso, il dettaglio di tali Premi sarà chiaramente definito all'interno dell'App.
- 10.3. Qualora, al termine del Periodo di Svolgimento, due o più Partecipanti dovessero risultare classificati a parità di punteggio (*ex aequo*) in una o più posizioni utili per l'assegnazione dei Premi, prevarrà il Partecipante che ha raggiunto per primo il punteggio in questione, secondo la registrazione cronologica effettuata dal sistema software di TakkiApp.
- 10.4. Ciascun Partecipante potrà aggiudicarsi un solo Premio nell'ambito dell'intero Concorso, indipendentemente dal numero di Attività Qualificanti a cui avrà partecipato o dal punteggio totale accumulato. Nel caso un Partecipante risultasse vincitore di più Premi, gli verrà assegnato il Premio di maggior valore tra quelli ottenuti. I restanti Premi saranno assegnati ai Partecipanti classificati nelle posizioni successive delle Classifiche corrispondenti, seguendo il medesimo criterio.
- 10.5. L'individuazione finale dei Vincitori e l'assegnazione formale dei Premi, inclusa la gestione di eventuali casi di *ex aequo* e l'identificazione delle riserve, avverranno entro il **15 Novembre 2025**. Tali operazioni si svolgeranno alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, appositamente incaricato per la tutela del consumatore e della fede pubblica, ai sensi e per gli effetti dell'Articolo 9 del D.P.R. 430/2001.
- 10.6. Il corretto e imparziale funzionamento del software di TakkiApp, utilizzato per la gestione delle Attività Qualificanti, l'attribuzione dei Punteggi Validi, la generazione automatica delle Classifiche e, di conseguenza, per la pre-individuazione dei potenziali Vincitori, è attestato da apposita perizia tecnica, redatta da un esperto qualificato. Tale perizia è depositata presso il

Promotore unitamente al presente Regolamento e sarà messa a disposizione del notaio o del funzionario camerale incaricato per le operazioni di verbalizzazione, a conferma della regolarità del processo di formazione della classifica.

- 10.7. Il notaio o il funzionario camerale incaricato redigerà un apposito verbale delle operazioni di individuazione dei Vincitori e di assegnazione dei Premi. Tale verbale attesterà la regolarità delle procedure adottate, farà riferimento alla perizia tecnica del software, convaliderà le Classifiche, proclamerà ufficialmente l'elenco dei Vincitori e delle eventuali riserve, e darà atto di ogni altra circostanza rilevante ai fini della corretta conclusione del Concorso.
- 10.8. Contestualmente all'individuazione dei Vincitori, e con le medesime modalità, verranno altresì individuati 2 (due) nominativi di riserva per ciascuna posizione premiata. Le riserve subentreranno, secondo l'ordine di estrazione/classifica, in caso di:
- 10.8.1. Irreperibilità del Vincitore originario;
 - 10.8.2. Mancata accettazione del Premio da parte del Vincitore originario entro i termini stabiliti;
 - 10.8.3. Perdita del diritto al Premio da parte del Vincitore originario per mancato rispetto di una o più condizioni del presente Regolamento (es. fornitura di dati falsi, minore età non dichiarata, comportamento fraudolento);
 - 10.8.4. Espresa rinuncia al Premio da parte del Vincitore originario.
- 10.9. A seguito della convalida delle vincite e della consegna dei Premi, verrà redatto un Verbale di Chiusura del Concorso, che attesterà l'effettiva consegna dei Premi ai Vincitori e l'eventuale devoluzione dei Premi non assegnati o non richiesti alla ONLUS indicata all'Articolo 12.

11. Natura e valore indicativo dei Premi

- 11.1. I Premi messi in palio nel Concorso, offerti dal Promotore, consistono in:
- **n. 27 Buoni acquisto digitali Amazon** (utilizzabili su amazon.it) di importi diversi e specificatamente
 - n. 1 buono del valore di €5
 - n. 2 buoni del valore di €10
 - n. 2 buoni del valore di €15
 - n. 3 buoni del valore di €20
 - n. 3 buoni del valore di €25
 - n. 4 buoni del valore di €30
 - n. 3 buoni del valore di €35
 - n. 2 buoni del valore di €40
 - n. 1 buono del valore di €45
 - n. 2 buoni del valore di €50
 - n. 1 buono del valore di €60
 - n. 2 buoni del valore di €80
 - n. 1 buono del valore di €100
- 11.2. La distribuzione dei Premi secondo le Classifiche summenzionate seguirà il seguente criterio:

CLASSIFICA	1° classificato	2° classificato	3° classificato
Settimana 1	Buono 20€	Buono 10€	Buono 5€
Settimana 2	Buono 25€	Buono 15€	Buono 10€
Settimana 3	Buono 30€	Buono 20€	Buono 15€
Settimana 4	Buono 35€	Buono 25€	Buono 20€
Settimana 5	Buono 40€	Buono 30€	Buono 25€
Settimana 6	Buono 45€	Buono 35€	Buono 30€
Settimana 7	Buono 50€	Buono 40€	Buono 35€
Ferragosto	Buono 80€	Buono 50€	Buono 30€
Finale	Buono 100€	Buono 80€	Buono 60€

- 11.3. Ciascun Premio darà diritto a un credito di valore pari al valore nominale del buono e utilizzabile per l'acquisto di prodotti sul portale web amazon.it secondo le regole definite dall' esercente
- 11.4. Saranno messi in palio complessivamente n. 27 Premi, destinati a n. 27 Vincitori, individuati secondo le modalità di cui all'Articolo 9.
- 11.5. Il valore indicativo di mercato di ciascun Premio è da intendersi IVA inclusa.
- 11.6. Il valore complessivo del montepremi del presente Concorso è, pertanto, pari a Euro 960,00 (*novescentosessanta/00*).
- 11.7. I Premi messi in palio non potranno in alcun caso essere convertiti in denaro, né in gettoni d'oro, né essere sostituiti con beni o servizi di natura differente da quanto specificato nel presente Regolamento, salvo quanto espressamente previsto al successivo Art. 11 (Consegna dei Premi) in caso di sopravvenuta indisponibilità.
- 11.8. Ciascun Premio sarà soggetto alle seguenti condizioni di utilizzo, che saranno altresì riportate sul buono stesso o nella comunicazione di accompagnamento:
 - 11.8.1. **Validità territoriale:** solo online;
 - 11.8.2. **Canali di utilizzo:** online su www.amazon.it;
 - 11.8.3. **Periodo di validità del Premio:** Il Premio dovrà essere utilizzato entro e non oltre la data di scadenza stabilita dall' esercente. Decorso tale termine, il buono perderà la sua validità e non potrà più essere utilizzato, né darà diritto ad alcun rimborso o compensazione;
 - 11.8.4. **Modalità di riscatto:** online su www.amazon.it secondo le regole dell' esercente
- 11.9. I Premi consistono in beni/servizi/sconti di prezzo suscettibili di valutazione economica e non sono costituiti da denaro, titoli dei prestiti pubblici e privati, titoli azionari, quote di capitale societario e dei fondi comuni di investimento, né polizze di assicurazione sulla vita, in conformità all'articolo 4, comma 1, del D.P.R. 430/2001. I Premi non sono convertibili in denaro, né è data facoltà ai Vincitori di richiedere, con o senza l'aggiunta di somme di denaro, la consegna di Premi diversi e/o di valore superiore. I Premi non sono trasferibili a terzi.

12. Comunicazione di vincita e consegna dei Premi

- 12.1. I Vincitori individuati ai sensi dell'Articolo 10 saranno formalmente informati della vincita entro 10 giorni lavorativi dalla data del verbale di assegnazione Premi.
- 12.2. La comunicazione avverrà tramite notifica in App e comunicazione a mezzo email, all'indirizzo fornito in fase di registrazione a TakkiApp.
- 12.3. A partire dalla ricezione della comunicazione di vincita, i Vincitori avranno 10 (dieci) giorni di calendario per accettare formalmente il Premio.
- 12.4. L'accettazione dovrà avvenire seguendo scrupolosamente le istruzioni contenute nella comunicazione di vincita, che potranno includere, a titolo esemplificativo: rispondere all'email di notifica confermando l'accettazione e i propri dati; cliccare su un link univoco fornito nella notifica (*in-app* o e-mail) che reindirizzi a una pagina di conferma; inviare, se richiesto, copia fronte-retro di un documento d'identità in corso di validità, al fine di permettere al Promotore la verifica della corrispondenza dei dati anagrafici forniti in fase di registrazione e della maggiore età del Vincitore.
- 12.5. In caso di mancata accettazione del Premio entro i termini sopra indicati, o qualora un Vincitore risultasse irreperibile ai contatti forniti, o qualora i dati forniti non fossero veritieri o il Vincitore non rispettasse le condizioni di partecipazione previste dal presente Regolamento (inclusa la maggiore età), il Vincitore decadrà dal diritto al Premio. In tali casi, il Premio sarà assegnato al primo nominativo di riserva utile, secondo l'ordine stabilito nel verbale di assegnazione. La riserva verrà contattata con le medesime modalità e avrà gli stessi termini per l'accettazione.
- 12.6. I Premi saranno consegnati ai Vincitori (o alle riserve aventi diritto) entro il termine massimo di 180 giorni (sei mesi) dalla data di conclusione del Concorso e di individuazione dei Vincitori, come previsto dall'Articolo 1, comma 3, del D.P.R. 430/2001.
- 12.7. I buoni sconto, essendo di natura digitale, saranno consegnati ai Vincitori che avranno regolarmente accettato il Premio, attraverso una delle seguenti modalità (o una combinazione di esse), a discrezione del Promotore:

- 12.7.1. Invio di un codice univoco alfanumerico all'indirizzo e-mail del Vincitore;
- 12.7.2. Invio di un link a una pagina web da cui scaricare o visualizzare il buono sconto.
- 12.8. La consegna dei Premi avverrà a titolo completamente gratuito per i Vincitori. Nessun costo di spedizione o gestione sarà addebitato.
- 12.9. Il Promotore non si assume alcuna responsabilità in caso di mancata o ritardata consegna dei Premi dovuta alla fornitura, da parte del Vincitore, di dati (es. indirizzo e-mail) errati, incompleti, non veritieri o non più attivi. È responsabilità del Partecipante assicurare la correttezza e l'aggiornamento dei propri dati di contatto registrati su TakkiApp.
- 12.10. Qualora il Premio promesso dovesse risultare non più disponibile per cause di forza maggiore o per motivi non imputabili al Promotore, il Promotore si riserva il diritto di sostituirlo con un altro Premio di valore uguale o superiore, possibilmente di natura analoga (es. un buono sconto di altro partner o un buono acquisto generico). Tale eventuale sostituzione sarà comunicata tempestivamente al Vincitore.
- 12.11. Qualora il Vincitore non accettasse il Premio sostitutivo, decadrà dal diritto al Premio, che sarà devoluto alla ONLUS designata.

13. Cauzione

- 13.1. A garanzia dell'effettiva corresponsione dei Premi promessi ai Vincitori, il Promotore dichiara di aver prestato apposita cauzione, per un importo pari al 100% (cento per cento) del valore complessivo del montepremi del presente Concorso, ai sensi e per gli effetti dell'Articolo 7 del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430.
- 13.2. Tale cauzione è stata costituita a favore del MIMIT.
- 13.3. La documentazione attestante la prestazione della cauzione è stata regolarmente allegata alla comunicazione di svolgimento del Concorso inviata al MIMIT prima dell'inizio del Concorso.

14. Devoluzione dei Premi non richiesti o non assegnati

I Premi che, al termine del Concorso, risultassero non richiesti dai Vincitori (o dalle rispettive riserve) entro i termini stabiliti, o che non fossero stati assegnati per qualsiasi altro motivo (ad eccezione dei Premi espressamente e formalmente rifiutati per iscritto dai Vincitori, i quali rimangono nella disponibilità del Promotore), saranno devoluti, ai sensi dell'Articolo 10, comma 5, del D.P.R. 430/2001, alla seguente ONLUS: **EMERGENCY - LIFE SUPPORT FOR CIVILIAN WAR VICTIMS O.N.G. O.N.L.U.S.** in breve EMERGENCY ONG ONLUS, sede legale: via Santa Croce 19, 20122 Milano, C.F.: 97147110155.

15. Adempimenti pubblicitari e comunicazioni al MIMIT

- 15.1. Il presente Regolamento completo, nella sua versione integrale e ufficiale, sarà reso disponibile e facilmente consultabile da tutti i Partecipanti per l'intera durata del Concorso. Potrà essere visionato:
 - 15.1.1. All'interno di un'apposita sezione dedicata nell'app TakkiApp;
 - 15.1.2. Sul sito web ufficiale del Promotore all'indirizzo www.takkiapp.com
- 15.2. Tutto il materiale pubblicitario e promozionale relativo al presente Concorso (es. comunicazioni *in-app*, post su social media, banner, ecc.) recherà le informazioni essenziali richieste dall'Articolo 11, commi 2 e 3, del D.P.R. 430/2001. Tali informazioni includeranno almeno: le condizioni di partecipazione, la durata del Concorso e il valore complessivo del montepremi messo in palio. Il materiale pubblicitario conterrà altresì un chiaro e diretto rinvio al presente Regolamento completo e alle modalità per la sua consultazione.
- 15.3. Il Promotore dichiara di aver adempiuto a tutti gli obblighi di comunicazione preventiva al MIMIT, ai sensi dell'Articolo 10 del D.P.R. 430/2001.

16. Trattamento dei dati personali

- 16.1. I dati personali forniti dai Partecipanti in fase di registrazione a TakkiApp e/o raccolti durante la partecipazione al presente Concorso saranno trattati dal Promotore, in qualità di titolare del

trattamento, nel pieno rispetto di quanto previsto dal Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR) e dal Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 (*'Codice in materia di protezione dei dati personali'*), come successivamente modificato e integrato. L'informativa privacy completa, redatta ai sensi dell'Articolo 13 del GDPR, contenente tutti i dettagli sulle modalità e finalità del trattamento, nonché sui diritti degli interessati, è resa disponibile ai Partecipanti all'interno di un'apposita sezione di TakkiApp.

17. Modifiche al Regolamento

- 17.1. Il Promotore si riserva il diritto di modificare e/o integrare, in qualsiasi momento, le condizioni e le modalità di svolgimento del presente Regolamento, totalmente o parzialmente, per giusta causa o per sopravvenute esigenze organizzative o normative, ai sensi dell'Articolo 10, comma 4, del D.P.R. 430/2001. Tali eventuali modifiche non potranno in alcun caso ledere i diritti già acquisiti dai Partecipanti e dovranno essere comunicate agli stessi con le medesime modalità o forme equivalenti a quelle utilizzate per la diffusione e pubblicizzazione del Regolamento originario (es. pubblicazione su TakkiApp e sul sito web del Promotore).
- 17.2. Ogni modifica apportata al Regolamento sarà preventivamente comunicata al Ministero delle Imprese e del Made in Italy, rispettando il termine di preavviso di almeno 15 giorni prima della loro entrata in vigore.

18. Divieti e garanzie

- 18.1. Il presente Concorso si svolge nel rispetto dei divieti e delle condizioni di cui all'articolo 8 del D.P.R. 430/2001.
- 18.2. In particolare, i Promotori garantiscono che:
 - 18.2.1. Il meccanismo del Concorso è congegnato in modo da assicurare la pubblica fede e la parità di trattamento e di opportunità per tutti i Partecipanti;
 - 18.2.2. Non vi è possibilità per i Promotori o per terzi di influenzare l'individuazione dei Vincitori o di rendere illusoria la partecipazione;
 - 18.2.3. Il Concorso non ha lo scopo di favorire la conoscenza o la vendita di prodotti per i quali sono previsti divieti alla pubblicità o altre forme di comunicazione commerciale.

19. Facoltà di rivalsa

- 19.1. Il Promotore dichiara di non esercitare la facoltà di rivalsa della ritenuta IRPEF sui Vincitori. Pertanto, l'onere fiscale relativo sarà interamente a carico del Promotore.

20. Disposizioni finali

- 20.1. Il presente Concorso è disciplinato dalla legge italiana e, in particolare, dal D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430.
- 20.2. Per qualsiasi controversia che dovesse sorgere in relazione alla presente Manifestazione e che non possa essere risolta in via amichevole, sarà competente in via esclusiva il foro del luogo di residenza o domicilio del Partecipante consumatore, se localizzato nel territorio italiano, ai sensi dell'art. 66-bis del D. Lgs. 206/2005 (Codice del Consumo). In tutti gli altri casi, sarà competente il Foro di Milano.
- 20.3. La partecipazione al Concorso implica, da parte di ciascun Partecipante, l'accettazione integrale ed incondizionata di tutte le clausole e le condizioni contenute nel presente Regolamento, senza limitazione alcuna.
- 20.4. Eventuali contestazioni o reclami relativi al presente Concorso dovranno essere presentati per iscritto (es. tramite PEC o raccomandata A/R) al Promotore entro e non oltre 30 (trenta) giorni dalla data di conclusione del Concorso o dalla data in cui si è verificato l'evento oggetto di contestazione. La Società Promotrice si impegna a valutare i reclami ricevuti e a fornire un riscontro entro un termine congruo.

20.5. Per tutto quanto non espressamente previsto e disciplinato dal presente Regolamento, si fa espresso rinvio alle disposizioni del Codice Civile, del D.P.R. 430/2001 e alle altre leggi e regolamenti applicabili in materia.

Milano, 11/07/2025

Per **Byteoolbox S.r.l.** – *Nicola Carrus*

ALLEGATO A

TERMINI E CONDIZIONI DEL SERVIZIO

TAKKIAPP

1. Premesse

- 1.1. **Byteoolbox S.r.l.**, con sede legale in Nerviano (MI), Via della Merlata, 1, 20014, iscritta al Registro delle Imprese di Milano-Monza-Brianza, C.F. e P.IVA 13130450961 ("**Byteoolbox**"), ha prodotto e sviluppato un'applicazione *mobile* denominata "**TakkiApp**" ("**TakkiApp**" o "**Piattaforma**"), scaricabile dai principali *app store*.
- 1.2. TakkiApp è una piattaforma di intrattenimento che offre agli utenti la possibilità di partecipare a giochi interattivi tematici, sfidando altri utenti e concorrendo per vincere dei premi, come descritto più dettagliatamente all'art. 3.
- 1.3. L'utente, accedendo a TakkiApp, dichiara e garantisce: (i) di avere almeno 18 (diciotto) anni ("**Utente**"); (ii) di utilizzare TakkiApp esclusivamente per scopi leciti e in conformità ai presenti "Termini e Condizioni" ("**T&C**") e alla legge applicabile. Byteoolbox si riserva il diritto di verificare l'età degli Utenti e di sospendere o chiudere gli account di Utenti che non soddisfino tale requisito di età.
- 1.4. TakkiApp integra funzionalità social e di interazione tra Utenti. Byteoolbox non è responsabile per i contenuti generati dagli Utenti, ma si riserva il diritto di rimuovere, a sua discrezione, contenuti illeciti, offensivi o non conformi ai T&C, come meglio specificato all'art. 4.
- 1.5. TakkiApp è accessibile da qualunque dispositivo *tablet* o *smartphone*, con sistema operativo Android o iOS, dotato di connessione internet, che rispecchi i requisiti minimi di compatibilità. Per poter accedere a TakkiApp ogni Utente è tenuto a disporre, a proprie cure e spese, di tale dispositivo connesso a internet.
- 1.6. Il contratto tra Byteoolbox e gli Utenti è costituito dai presenti T&C e dall'informativa ("**Informativa Privacy**") redatta ai sensi degli artt. 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679 ("**GDPR**") relativa ai trattamenti dei dati personali – così come definiti dall'art. 4 del GDPR - ("**Dati Personali**") pubblicata su TakkiApp (congiuntamente, T&C e Informativa Privacy "**Contratto**").
- 1.7. Gli Utenti che accedono e utilizzano TakkiApp per scopi estranei a qualunque attività imprenditoriale, commerciale, artigianale o professionale eventualmente svolta, godono della tutela prevista dalla normativa relativa ai consumatori vigente nel proprio Paese di residenza ("**Normativa dei Consumatori**").
- 1.8. Byteoolbox si riserva il diritto di modificare unilateralmente, in qualsiasi momento, i presenti T&C, al fine di adeguarli a sopravvenute esigenze normative, tecniche o commerciali. Ogni modifica sarà comunicata agli Utenti tramite notifica *push* sull'app o via e-mail, all'indirizzo fornito dall'Utente in fase di registrazione, con un preavviso di almeno 15 (quindici) giorni. L'utilizzo continuativo di TakkiApp successivamente all'entrata in vigore delle modifiche costituisce accettazione tacita dei nuovi T&C. In caso di mancata accettazione, l'Utente avrà diritto di recedere dal contratto senza alcuna penalità.
- 1.9. Byteoolbox specifica che TakkiApp non è in alcun modo sponsorizzata da Apple Inc. e che Apple Inc. non ha alcun ruolo nella piattaforma e nell'erogazione dei premi associati ad essa.

2. Registrazione

- 2.1. Per poter utilizzare TakkiApp, l'Utente deve registrarsi fornendo i dati richiesti nel relativo form di registrazione (nome, cognome, indirizzo e-mail, comune di residenza, età, genere) ed accettare integralmente, mediante apposita spunta, i presenti T&C e l'Informativa Privacy.
- 2.2. La registrazione può avvenire mediante l'utilizzo di un indirizzo e-mail valido o tramite il proprio account Google o Apple. In caso di registrazione via e-mail, l'Utente riceverà una e-mail contenente un link da cliccare per confermare l'indirizzo fornito. Solo a seguito di tale conferma, la registrazione si intenderà completata.
- 2.3. Le credenziali di registrazione (indirizzo e-mail e password) devono essere conservate con cura e non devono essere comunicate a terzi. L'Utente si impegna a informare immediatamente Byteoolbox in caso di sospetto uso non autorizzato del proprio account.
- 2.4. Byteoolbox si riserva il diritto di rifiutare, a sua discrezione, una nuova registrazione o di cancellare un account in qualsiasi momento, in particolare nel caso in cui l'Utente fornisca dati falsi, incompleti o comunque inesatti, o violi una qualsiasi disposizione dei presenti T&C.
- 2.5. L'Utente può in ogni momento cancellare il proprio account (i) accedendo alla propria area riservata su TakkiApp e seguendo la procedura di cancellazione, o (ii) inviando una richiesta a support@takkiapp.com. La cancellazione dell'account comporta l'eliminazione di tutti i dati ad esso associati, fatti salvi quelli che Byteoolbox è tenuta a conservare per obbligo di legge o per la tutela di propri diritti in sede giudiziaria.
- 2.6. L'account è personale e non può essere venduto, trasferito o ceduto a terzi, né a titolo gratuito né a titolo oneroso.
- 2.7. Durante il processo di registrazione, o successivamente accedendo alle impostazioni del proprio account, l'Utente deve scegliere un nome identificativo univoco ("**Username**") per rappresentare la propria identità all'interno della Piattaforma. Lo Username non può contenere espressioni offensive, discriminatorie o che violino diritti di terzi. In caso di Username non conformi a tali requisiti, Byteoolbox si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di richiederne la modifica, di modificarlo direttamente o di procedere alla cancellazione dell'account dell'Utente.
- 2.8. La Piattaforma consente all'Utente di personalizzare il proprio profilo utilizzando oggetti grafici che lo rappresentino ("**Avatar**"). L'Avatar selezionato sarà visibile agli altri Utenti durante la partecipazione ai Giochi – come definiti al successivo art. 3.1. – e nelle altre interazioni sulla Piattaforma.
- 2.9. Byteoolbox si riserva il diritto di aggiungere, rimuovere o modificare gli Avatar disponibili in qualsiasi momento, senza necessità di preavviso. Gli Avatar sono proprietà esclusiva di Byteoolbox e sono concessi in uso agli Utenti esclusivamente all'interno di TakkiApp.

3. Partecipazione e Regolamento del Gioco

3.1. Disposizioni generali

- 3.1.1. TakkiApp offre agli Utenti la possibilità di partecipare a un gioco interattivo a premi ("**Gioco**" o "**Sfida**") in cui i partecipanti si sfidano tra loro attraverso un sistema di votazioni, eliminazioni progressive o sfide contro il tempo, fino a decretare un vincitore. La partecipazione al Gioco è libera e gratuita, soggetta a disponibilità fino al completamento dei posti disponibili ("**Partecipanti**").
- 3.1.2. Il Gioco si svolge in giorni e orari prestabiliti da Byteoolbox e comunicati agli Utenti direttamente in App o mediante una notifica push su TakkiApp o comunicazione sui profili social ufficiali della Piattaforma ("**Alert**"). Ogni Alert conterrà le informazioni essenziali relative al Gioco, tra le quali, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo: (i) data e ora di inizio; (ii) regolamento del Gioco; (iii) numero massimo di Partecipanti; (iv) numero e valore dei premi in palio; (v) eventuali requisiti particolari di partecipazione.

- 3.1.3. In caso di malfunzionamenti o numero insufficiente di Partecipanti, Byteoolbox può, a sua discrezione: (i) annullare una fase di Gioco, distribuendo equamente tra i Partecipanti interessati gli eventuali premi previsti per quella fase; (ii) annullare integralmente il Gioco, senza assegnare alcun premio.

3.2. **Tipologie di Sfida**

3.2.1. **Sfida a tema**

- 3.2.1.1. Una Sfida a tema ha come oggetto la risposta dell'utente a un tema proposto dalla piattaforma. La competizione è basata sul gradimento, da parte degli utenti, delle risposte poste in competizione dai Partecipanti.
- 3.2.1.2. La Sfida a tema ha una durata variabile annunciata in App e compresa nell'Alert. Si compone di due fasi distinte: la fase di Iscrizione e la fase di Votazione.
- 3.2.1.3. Prima di partecipare al Gioco, gli Utenti che intendessero concorrere per i premi devono creare un profilo di gioco denominato Alienotto ("**Alienotto**"), attraverso il quale si presenteranno agli altri Partecipanti durante il Gioco. L'Alienotto è composto da: (i) un Avatar selezionato dall'Utente tra quelli disponibili; (ii) una breve frase personalizzata attinente al tema della Sfida proposta ("**TakkiLine**"); (iii) una firma di fantasia. L'Alienotto sarà visibile agli altri Partecipanti durante il Gioco.
- 3.2.1.4. È possibile iscriversi alla Sfida solo nella finestra temporale concessa dalla Piattaforma e indicata nell'Alert, non sono accettate iscrizioni pervenute fuori dalla scadenza dei termini di iscrizione.
- 3.2.1.5. Una volta terminata la fase di Iscrizione, ha luogo la fase di Votazione, attraverso cui gli Utenti visualizzano gli Alienotti iscritti e votano i propri preferiti. Ogni partecipante che abbia un Alienotto iscritto in sfida è tenuto a votare nella fase di votazione, se non lo fa avrà una penalità di 10 punti sul punteggio finale ottenuto dal proprio Alienotto.
- 3.2.1.6. Nella fase di Votazione, gli Alienotti partecipanti vengono ripartiti in gruppi equamente divisi e contenenti lo stesso numero di Alienotti. All'utente votante, e iscritto alla Sfida col proprio Alienotto, vengono presentati due degli Alienotti del proprio gruppo, con obbligo di scelta del più attinente al tema proposto o più gradito. L'Alienotto non scelto viene scartato e quello scelto partecipa a una successiva votazione contro un altro Alienotto del gruppo. Questa operazione ha luogo per un numero di volte pari al numero di Alienotti del gruppo diminuito di due unità, in modo da incontrare nelle diverse votazioni tutti gli Alienotti del gruppo, a meno del proprio, una sola volta.
- 3.2.1.7. Alla fine della fase di Votazione per coloro che sono iscritti alla Sfida, vengono assegnati un numero di gettoni di voto ("**Preferenze**") agli Alienotti scelti, in base al seguente meccanismo:
- 5 Preferenze: Alienotto scelto al termine di tutte le scelte
 - 2 Preferenze: Alienotto scelto almeno 2 volte
 - 1 Preferenza: Alienotto scelto almeno una volta
 - 0 Preferenze: Alienotti rimanenti
- 3.2.1.8. Gli Utenti che non sono iscritti alla Sfida con un proprio Alienotto, se in possesso di almeno 500 Takkipoints così come definiti all'art. 3.3, possono assegnare una sola Preferenza per un singolo Alienotto partecipante definito in precedenza, votando in contemporanea con la fase di votazione principale.

3.2.1.9. La fase di votazione si chiude in un momento definito e comunicato in App e nell'Alert. Le Preferenze assegnate nelle fasi di votazione (così come le eventuali penalità sul punteggio) concorrono a stilare una classifica del Gioco che ne determina i Vincitori secondo quanto definito all'art. 3.3.

3.2.2. Sfida a tema live

3.2.2.1. La Sfida a tema live o in tempo reale, si articola in più turni successivi ("**Round**"). Al primo Round, i Partecipanti sono divisi in gruppi composti da un numero uguale di Partecipanti (o con una differenza massima di un Partecipante, in caso di numero dispari).

3.2.2.2. Prima di partecipare al Gioco, gli Utenti che intendessero concorrere per i premi devono creare un profilo di gioco denominato Alienotto ("**Alienotto**"), attraverso il quale si presenteranno agli altri Partecipanti durante il Gioco. L'Alienotto è composto da: (i) un Avatar selezionato dall'Utente tra quelli disponibili; (ii) una breve frase personalizzata attinente al tema della Sfida proposta ("**TakkiLine**"); (iii) una firma di fantasia. L'Alienotto sarà visibile agli altri Partecipanti durante il Gioco.

3.2.2.3. In ogni gruppo, ciascun Partecipante ha a disposizione cinque gettoni di voto ("**Preferenze**") che può distribuire tra gli Alienotti degli altri Partecipanti, con un massimo di tre Preferenze per singolo Partecipante. I Partecipanti che non esprimono alcuna Preferenza in un Round vengono automaticamente eliminati dal Gioco.

3.2.2.4. Il numero di Round di votazione, salvo diversa indicazione comunicata nell'Alert, è pari a tre. Ad ogni Round i gruppi vengono ricomposti in modo casuale.

3.2.2.5. Al termine dei Round di votazione, viene stilata una classifica generale dei Partecipanti. Tale classifica è determinata dal punteggio netto risultante dal numero complessivo di Preferenze ricevute diminuito dal numero di Preferenze non assegnate dal Partecipante durante i Round ("**Penalità**").

3.2.2.6. I Partecipanti che hanno conseguito il punteggio netto più elevato e hanno completato tutte le votazioni occupano le posizioni più alte della classifica. I Partecipanti eliminati, indipendentemente dal punteggio netto conseguito, vengono collocati in coda alla classifica e contrassegnati come eliminati.

3.2.2.7. I Partecipanti che occupano determinate posizioni in classifica ("**Vincitori dei Round**"), individuate secondo i criteri indicati nell'Alert, nonché i Partecipanti, anche tra quelli eliminati, che hanno assegnato Preferenze all'Alienotto classificato al primo posto, possono avere diritto a ricevere un premio secondo quanto specificato nell'articolo 3.4.

3.2.2.8. Un numero predeterminato di Partecipanti, stabilito da Byteoolbox e comunicato agli Utenti in App, collocati nelle posizioni più alte della classifica generale, è selezionato per competere nell'ultimo Round ("**Finalisti**"). Se previsto, ai Finalisti può essere assegnato un premio ulteriore.

3.2.2.9. Nell'ultimo Round, i Finalisti devono competere in una sfida finale consistente in un gioco contro il tempo (ad esempio, *memory game* o *quiz a risposta multipla*). Durante la sfida finale, eventuali errori commessi dai Finalisti comportano l'applicazione di penalità secondo quanto specificato nel regolamento del Gioco.

3.2.2.10. Il primo Finalista che completa correttamente il gioco contro il tempo è proclamato vincitore del Gioco ("**Vincitore**"). Gli altri Finalisti sono classificati

in ordine decrescente sulla base del punteggio ottenuto nella sfida finale, tenuto conto delle eventuali penalità. Questa classifica rileva esclusivamente ai fini dell'assegnazione di eventuali premi collegati alla sfida finale, ma non modifica la classifica generale precedentemente determinata in base al punteggio netto di Preferenze e Penalità, che Byteoolbox si riserva di pubblicare nell'App.

3.2.3. **Sfida contro il tempo**

- 3.2.3.1. La Sfida contro il tempo è una modalità di gioco che prevede una competizione tra Utenti basata sull'abilità nel completare un compito o un quiz proposto in App.
- 3.2.3.2. La tipologia di gioco o compito proposto può variare e le regole per il completamento vengono menzionate in App.
- 3.2.3.3. Ogni Sfida contro il tempo ha luogo in una finestra temporale definita e comunicata in App.
- 3.2.3.4. Durante il periodo di validità della Sfida, l'Utente che intende partecipare può concorrere un numero definito di volte nel completamento di un gioco di abilità, da effettuarsi nel minor tempo possibile o col guadagno del più alto punteggio possibile. Eventuali errori commessi nel gioco di abilità possono dare luogo a penalizzazioni di tempo e/o di punteggio.
- 3.2.3.5. Al termine del gioco di abilità, all'Utente viene comunicato il risultato ottenuto. Tale risultato entra a far parte di una classifica di Sfida basata sui migliori risultati ottenuti dai partecipanti nell'arco del tempo di validità della Sfida stessa.
- 3.2.3.6. Al termine della finestra di validità della Sfida, questa viene chiusa e la classifica finale risultante ne determina i Vincitori secondo quanto definito nell'art. 3.3.

3.3. **Sistema di punti e classifiche**

- 3.3.1. La classifica stilata nelle Sfide proposte, qualsiasi sia il criterio di compilazione di tale classifica o la tipologia di Sfida, determina anche l'assegnazione di punti esperienza ("**Takkipoints**"). Le modalità di assegnazione di tali punti sono disciplinate nell'Alert o nelle comunicazioni all'interno dell'App.
- 3.3.2. I Takkipoints concorrono a determinare una classifica generale degli Utenti della Piattaforma ed eventuali ulteriori classifiche periodiche o tematiche (ad esempio, *classifica settimanale* o *classifica di Capodanno*).
- 3.3.3. Gli Utenti che, al termine del periodo di validità di tali classifiche, occupano posizioni idonee secondo i criteri indicati nell'App, possono avere diritto a ricevere Premi.
- 3.3.4. Il mero accumulo di Takkipoints non attribuisce, di per sé, alcun diritto all'assegnazione di Premi, fatta eccezione per le ipotesi specifiche espressamente comunicate nell'App.

3.4. **Premi e ricompense**

- 3.4.1. Per ciascun Gioco, Byteoolbox può assegnare premi secondo quanto previsto e comunicato nell'Alert o nell'App. Possono essere destinatari di premi: (i) i Vincitori dei Giochi o dei Round, nonché Utenti classificati in particolari posizioni delle classifiche; (ii) i Partecipanti che, durante le fasi di votazione, hanno assegnato Preferenze all'Alienotto classificatosi al primo posto al termine dei Giochi; (iii) i Finalisti di Giochi live; (iv) il Vincitore finale.

- 3.4.2. I premi in palio potranno consistere, a titolo esemplificativo, in ricompense virtuali ("**Takkigem**") convertibili in buoni regalo, prodotti o servizi offerti da Byteoolbox o partner commerciali ("**Premio**").
- 3.4.3. Il regolamento specifico di ciascun Gioco, compreso nell'Alert, e le comunicazioni presenti nell'App o trasmesse mediante notifiche push disciplineranno nel dettaglio l'attribuzione dei Premi.
- 3.4.4. Le Takkigem possono essere accumulate dall'Utente fino alla conversione in Premio, secondo un rapporto di conversione pari a €1,00 (un euro) per ogni 1.000 (mille) Takkigem.
- 3.4.5. Le Takkigem possono altresì essere utilizzate dall'Utente per ottenere privilegi specifici o accedere a funzionalità aggiuntive all'interno della Piattaforma. Le informazioni relative a tali opportunità, incluso l'ammontare di Takkigem necessario per usufruirne, saranno rese disponibili nell'App.
- 3.4.6. Le Takkigem e i Takkipoints possono essere ottenuti anche mediante la partecipazione ad iniziative diverse dai Giochi, quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, l'invito a terzi a registrarsi su TakkiApp attraverso codice promozionale o il completamento di specifiche azioni previste sulla Piattaforma.
- 3.4.7. I Premi non sono trasferibili, non sono rimborsabili e non possono essere sostituiti con denaro contante. Byteoolbox si riserva il diritto di sostituire i Premi con altri di valore equivalente, qualora i Premi originariamente previsti non fossero più disponibili per cause di forza maggiore.
- 3.4.8. I vincitori di Premi saranno responsabili per qualsiasi imposta o tassa applicabile ai Premi vinti, così come per qualsiasi altra spesa connessa al godimento dei Premi stessi.

3.5. Disposizioni finali

- 3.5.1. Byteoolbox si riserva il diritto di modificare le regole e le meccaniche del Gioco, inclusi la frequenza dei Giochi, il numero di Round, la dimensione dei gruppi e il tipo di sfida finale, dandone comunicazione agli Utenti tramite TakkiApp, i profili social ufficiali o via e-mail. L'utilizzo di TakkiApp successivamente alla pubblicazione delle modifiche varrà come accettazione delle stesse.
- 3.5.2. Byteoolbox si riserva la facoltà di azzerare Takkipoints e Takkigem non ancora convertite in Premio agli Utenti che risultassero inattivi sulla piattaforma per un periodo superiore ai 30 (trenta) giorni consecutivi. Prima di procedere all'azzeramento, Byteoolbox invierà all'Utente un avviso tramite l'indirizzo e-mail registrato e/o una notifica all'interno dell'App, concedendo un termine di almeno 15 (quindici) giorni per compiere un'azione attiva (guadagno di Takkipoints, guadagno di Takkigem o partecipazione ad almeno una Sfida) nella piattaforma ed evitare l'azzeramento.
- 3.5.3. Byteoolbox specifica che TakkiApp non è in alcun modo sponsorizzata da Apple Inc. e che Apple Inc. non ha alcun ruolo nella piattaforma e nell'erogazione dei premi associati ad essa.

4. Regole di comportamento e sistema di segnalazione

- 4.1. Gli Utenti si impegnano a utilizzare TakkiApp e a partecipare ai Giochi in modo responsabile e rispettoso. In particolare, è fatto divieto di:
 - 4.1.1. Utilizzare linguaggio offensivo, osceno, minaccioso o che inciti all'odio o alla violenza (hate speech);
 - 4.1.2. Molestare o intimidire altri Utenti;
 - 4.1.3. Diffondere informazioni false o fuorvianti, o impersonare altri Utenti;
 - 4.1.4. Sfruttare eventuali bug, glitch o vulnerabilità di TakkiApp per trarne vantaggio nei Giochi;

- 4.1.5. Agire di concerto con altri Utenti al fine di ottenere indebiti vantaggi nei Giochi;
 - 4.1.6. Utilizzare bot, script o altri strumenti automatizzati per partecipare ai Giochi o interagire con TakkiApp;
 - 4.1.7. Pubblicare contenuti illegali o che violino diritti di terzi, inclusi diritti di proprietà intellettuale.
- 4.2. Gli Utenti hanno la possibilità di segnalare altri Utenti che ritengano stiano violando le regole di cui all'art. 4.1. o che pubblichino contenuti illegali o dannosi, utilizzando l'apposita funzione di segnalazione presente su TakkiApp (denominata all'interno dell'App "Police" o "Takki Police") e attiva durante le Sfide. Successivamente, le segnalazioni possono essere effettuate via e-mail all'indirizzo info@byteoolbox.com. Tali segnalazioni non possono essere anonime, devono essere circostanziate e, ove possibile, supportate da prove (come screenshot dell'App e dei contenuti ritenuti offensivi).
- 4.3. Byteoolbox si impegna a esaminare tempestivamente tutte le segnalazioni ricevute e a prendere le misure appropriate, che possono includere l'invio di un avvertimento all'Utente segnalato, la sua esclusione temporanea (*ban a tempo*) o permanente (*perma-ban*) dai Giochi e/o da TakkiApp, o la segnalazione alle autorità competenti nei casi più gravi. Il *ban a tempo* o il *perma-ban* possono avvenire senza preavviso.
- 4.4. Byteoolbox, indifferentemente dalla ricezione di una segnalazione da parte di un Utente, si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di prendere le misure appropriate nei confronti degli Utenti che violino le regole di cui all'art. 4.1. o che, in altro modo, tengano comportamenti contrari allo spirito di TakkiApp.
- 4.5. Byteoolbox si impegna a gestire il sistema di segnalazione in modo equo e imparziale, evitando di penalizzare gli Utenti sulla base di segnalazioni false o pretestuose.
- 4.6. Gli Utenti si impegnano a utilizzare il sistema di segnalazione in buona fede e non per scopi impropri, come molestare o danneggiare altri Utenti. L'abuso del sistema di segnalazione può portare al *ban a tempo* o al *perma-ban* dell'Utente responsabile.
- 4.7. Byteoolbox coopererà con le autorità competenti, in conformità alla legge applicabile, in caso di richieste di informazioni o di rimozione di contenuti presenti su TakkiApp.

5. Premi forniti da Terze Parti

- 5.1. Tutti i Premi per i Vincitori dei Giochi su TakkiApp sono forniti da partner commerciali di Byteoolbox o da altre terze parti ("**Fornitori di Premi**"). Byteoolbox agisce solamente come intermediario tra i Fornitori di Premi e i Vincitori.
- 5.2. Byteoolbox non è responsabile per la qualità, sicurezza, idoneità o legalità dei Premi, né per qualsiasi danno o perdita derivante dall'utilizzo o dal godimento degli stessi. Eventuali reclami relativi ai Premi dovranno essere indirizzati direttamente ai Fornitori di Premi, secondo le modalità da questi indicate.
- 5.3. I Fornitori di Premi sono gli unici responsabili per l'adempimento di qualsiasi garanzia eventualmente fornita in relazione ai Premi e per il rispetto di tutte le leggi e i regolamenti applicabili ai Premi stessi.
- 5.4. Accettando un Premio, l'Utente riconosce e accetta che Byteoolbox non ha alcuna responsabilità in relazione a tale Premio e si impegna a tenere Byteoolbox indenne da qualsiasi reclamo, danno o perdita derivante dal Premio stesso.
- 5.5. In caso di mancata ricezione del Premio o di altri problemi relativi alla consegna o alla fruizione dello stesso, che non siano imputabili a Byteoolbox, l'Utente si impegna a contattare direttamente il Fornitore del Premio, sollevando Byteoolbox da ogni responsabilità in merito.

6. Proprietà intellettuale

- 6.1. TakkiApp è un marchio registrato di proprietà esclusiva di Byteoolbox. L'uso non autorizzato del marchio TakkiApp o di qualsiasi altro marchio, logo o materiale protetto da diritto d'autore di Byteoolbox è severamente vietato.
- 6.2. Tutti i contenuti presenti su TakkiApp, inclusi ma non limitati a testi, grafiche, loghi, icone, immagini, clip audio, video, download digitali e compilazioni di dati, sono proprietà di Byteoolbox e sono protetti dalle leggi italiane e internazionali sul diritto d'autore.
- 6.3. L'Utente riconosce e accetta che tutti i diritti di proprietà intellettuale relativi a TakkiApp e ai suoi contenuti sono e rimarranno di proprietà esclusiva di Byteoolbox. Nessuna disposizione dei presenti T&C può essere interpretata come una concessione all'Utente di qualsiasi diritto o licenza sui diritti di proprietà intellettuale di Byteoolbox.
- 6.4. L'Utente si impegna a non riprodurre, duplicare, copiare, vendere, rivendere o sfruttare in qualsiasi modo, in tutto o in parte, TakkiApp o i suoi contenuti senza l'espresso consenso scritto di Byteoolbox.
- 6.5. Byteoolbox si riserva il diritto di intraprendere azioni legali contro qualsiasi uso non autorizzato o violazione dei suoi diritti di proprietà intellettuale, nella misura massima consentita dalla legge.
- 6.6. Se l'Utente ritiene che qualsiasi contenuto presente su TakkiApp violi i propri diritti di proprietà intellettuale, è pregato di contattare immediatamente Byteoolbox utilizzando i recapiti indicati nell'app o sul sito web. Byteoolbox si impegna a esaminare prontamente tutte le segnalazioni di presunta violazione e ad adottare le misure appropriate, inclusa la rimozione del contenuto in questione, se necessario.
- 6.7. L'Utente concede a Byteoolbox una licenza non esclusiva, gratuita, perpetua e trasferibile ad utilizzare, riprodurre, modificare, adattare, pubblicare, tradurre, distribuire, eseguire e visualizzare qualsiasi contenuto generato dall'Utente su o attraverso TakkiApp, in tutto o in parte, e/o di incorporarlo in altre opere, in qualsiasi forma, media o tecnologia ora conosciuta o sviluppata in seguito.

7. Reclami e assistenza clienti

- 7.1. Byteoolbox si impegna a fornire agli Utenti un servizio di assistenza clienti efficiente e tempestivo per qualsiasi domanda, problema o reclamo relativo a TakkiApp o ai Giochi.
- 7.2. Gli Utenti possono contattare il servizio di assistenza clienti di Byteoolbox utilizzando i seguenti canali:
 - 7.2.1. Inviando un'e-mail all'indirizzo ***support@takkiapp.com***
 - 7.2.2. Utilizzando l'apposito form di contatto presente nella sezione "Assistenza" di TakkiApp;
 - 7.2.3. Inviando un messaggio diretto alla pagina ufficiale di TakkiApp sui principali social media;
 - 7.2.4. Il servizio di assistenza clienti è operativo dal lunedì al venerdì, dalle ore 9:00 alle ore 18:00 (fuso orario CET), esclusi i giorni festivi.
- 7.3. Byteoolbox si impegna a fornire una prima risposta a qualsiasi richiesta di assistenza o reclamo entro 48 ore lavorative dalla ricezione della stessa. I tempi di risoluzione effettiva possono variare a seconda della complessità del problema, ma Byteoolbox si impegna a tenere l'Utente costantemente aggiornato sullo stato della sua richiesta.
- 7.4. Per agevolare la gestione delle richieste di assistenza e dei reclami, gli Utenti sono pregati di includere nella loro comunicazione le seguenti informazioni:
 - 7.4.1. Nome e cognome;
 - 7.4.2. Indirizzo e-mail associato all'account TakkiApp;

- 7.4.3. Descrizione dettagliata del problema o del motivo del reclamo;
- 7.4.4. Eventuale documentazione a supporto (screenshot, messaggi di errore, ecc.).
- 7.5. Byteoolbox si impegna a gestire tutti i reclami in modo equo, imparziale e trasparente, nel rispetto dei diritti degli Utenti e in conformità alla legge.

8. Protezione dei dati personali

- 8.1. Byteoolbox rispetta la privacy dei propri Utenti e si impegna a proteggere i loro dati personali in conformità con GDPR e con il D. Lgs. 196/2003 ("**Codice Privacy**"), come modificato dal D. Lgs. 101/2018.
- 8.2. Il trattamento dei dati personali degli Utenti è regolato dall'Informativa Privacy, accessibile al seguente indirizzo: <https://www.byteoolbox.com/privacytakkiapp/>.
- 8.3. Byteoolbox si riserva il diritto di modificare la presente clausola e l'Informativa Privacy in qualsiasi momento. Eventuali modifiche saranno effettive dal momento della loro pubblicazione su TakkiApp.

9. Pubblicità e contenuti sponsorizzati

- 9.1. TakkiApp potrà mostrare pubblicità o contenuti sponsorizzati agli Utenti. Tali contenuti saranno sempre chiaramente identificati come "*pubblicità*", "*contenuto sponsorizzato*" o con diciture simili.
- 9.2. Gli Utenti riconoscono che Byteoolbox non è responsabile per i prodotti, servizi o contenuti pubblicizzati da terze parti su TakkiApp. Ogni rapporto tra Utenti e inserzionisti pubblicitari sarà regolato esclusivamente tra questi soggetti, senza alcuna responsabilità di Byteoolbox.

10. Disposizioni finali

- 10.1. (**Legge applicabile**) I presenti T&C sono disciplinati dalla legge italiana.
- 10.2. (**Forza maggiore**) Byteoolbox non sarà responsabile per qualsiasi inadempimento o ritardo nell'adempimento dei propri obblighi derivanti da eventi imprevedibili e al di fuori del suo ragionevole controllo, quali guasti tecnici, attacchi informatici, calamità naturali, ecc.
- 10.3. (**Collegamenti esterni**) TakkiApp può contenere link ad altri siti web o servizi di terze parti. Byteoolbox non ha alcun controllo su tali siti o servizi e non è responsabile per i loro contenuti, né per eventuali danni o perdite derivanti dal loro utilizzo.
- 10.4. (**Cessione del contratto**) Byteoolbox ha il diritto di cedere in qualsiasi momento i diritti e gli obblighi derivanti dai presenti T&C a qualsiasi società collegata o a terzi, nel contesto di fusioni, acquisizioni o cambi di controllo.
- 10.5. (**Nullità parziale**) Se una o più clausole dei presenti T&C dovessero risultare invalide, illecite o inefficaci, la validità, legalità ed efficacia delle restanti clausole rimarrà inalterata.
- 10.6. (**Foro competente**) Per qualsiasi controversia derivante dai o relativa ai presenti T&C, comprese quelle relative alla loro validità, interpretazione, esecuzione o risoluzione, sarà competente in via esclusiva il tribunale del luogo di residenza o domicilio dell'Utente, se localizzato in Italia.
- 10.7. (**ODR**) In alternativa al ricorso all'autorità giudiziaria, l'Utente potrà accedere alla piattaforma di risoluzione delle controversie online ("**ODR**") della Commissione Europea, raggiungibile al seguente link: <https://ec.europa.eu/consumers/odr/>.
- 10.8. (**Mediazione/Negoziazione**) Prima di accedere alla piattaforma ODR o di avviare una causa legale, l'Utente e Byteoolbox si impegnano ad avviare una procedura di mediazione/negoziazione informale per tentare di raggiungere un accordo amichevole. La

parte interessata invierà una lettera raccomandata A/R o un'email PEC all'altra parte, indicando i propri recapiti, l'oggetto della controversia e la propria intenzione di avviare la procedura di mediazione/negoziazione. Se non si raggiunge un accordo entro 30 giorni dal ricevimento della lettera/email, ciascuna parte sarà libera di avviare la procedura ODR o il procedimento legale.

10.9. **(Comunicazioni)** Tutte le comunicazioni relative ai presenti T&C o all'utilizzo di TakkiApp dovranno essere inviate:

10.9.1. se indirizzate a Byteoolbox, tramite e-mail all'indirizzo ***info@byteoolbox.com*** o tramite raccomandata A/R all'indirizzo della sede legale indicato nelle Premesse;

10.9.2. se indirizzate agli Utenti, tramite e-mail all'indirizzo fornito in fase di registrazione o tramite notifica push sull'app TakkiApp.

Le comunicazioni si riterranno efficaci dal momento della ricezione della e-mail o della notifica *push* da parte del destinatario, o dopo 5 giorni lavorativi dalla spedizione della raccomandata A/R.