

REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI

“SG TRADING MASTERS 2025”

Il concorso a premi denominato “SG TRADING MASTERS 2025” (il “**Concorso**”) si svolgerà secondo le modalità indicate nel presente regolamento (il “**Regolamento**”), predisposto ai sensi dell’art.11 d.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430 (il “**Decreto**”).

1. SOGGETTO PROMOTORE

Societe Generale, succursale di Milano, con sede in Via Olona n. 2, 20123 Milano, n. REA Milano 748666, C.F. 80112150158, P. IVA 04471160152, iscritta all’Albo delle Banche al n. 4858 (il “**Promotore**”).

2. SOGGETTO DELEGATO

Clipper S.r.l., con sede in Viale Caterina da Forlì n.32, 20146 Milano, C.F. e P. IVA 06601410159, delegato dal Promotore allo svolgimento degli adempimenti previsti dall’art. 10, comma 1, del Decreto (il “**Delegato**”).

3. FINALITÀ DEL CONCORSO

Il Concorso persegue la finalità di promuovere la conoscenza della gamma di strumenti finanziari del Promotore negoziati sul sistema multilaterale di negoziazione SeDeX e sul mercato regolamentato ETFplus, organizzati e gestiti da Borsa Italiana S.p.A..

Il Concorso prevede le seguenti tre sessioni indipendenti tra loro (ciascuna una “**Sessione del Concorso**”): la “**Sessione di Formazione**”, il “**Turbo Game**” e il “**Trading & Investment Products Game**” (il “**Turbo Game**” e il “**Trading & Investment Products Game**” anche congiuntamente individuate come le “**Sessioni di Trading**”).

Le modalità di partecipazione al Concorso, le modalità di svolgimento di ciascuna Sezione del Concorso, l’elenco dei premi e i relativi criteri di assegnazione sono disciplinati dai successivi articoli del presente Regolamento, messo a disposizione per la consultazione sul sito internet <https://sgtradingmasters.traderlink.it> (il “**Sito**”).

Il Concorso si svolgerà sulla piattaforma (la “**Piattaforma**”) sviluppata da TraderLink Italia S.r.l. (con sede in via Macanno 38/a, 47923 Rimini, iscritto presso la Camera di Commercio della Romagna – Forlì – Cesena – Rimini” al numero 02452460401, il “**Gestore della Piattaforma**”) e alla quale ciascun Partecipante potrà accedere dal Sito.

4. AMBITO TERRITORIALE

Il concorso si svolgerà nel territorio dello Stato italiano¹.

¹ Nel rispetto del principio di territorialità sancito dall’art. 1, comma 6, del Decreto. I server utilizzati per lo svolgimento del Concorso e su cui vengono effettuate le registrazioni dei dati sono ubicati in Italia.

5. DURATA

Il Concorso si svolgerà dal 20 ottobre 2025 al 31 dicembre 2025.

In particolare:

Fase del Concorso	Periodo di svolgimento
Periodo di registrazione al Concorso	dal 20 ottobre 2025 al 28 novembre 2025 (inclusi)
Sessione di Formazione	dal 27 ottobre 2025 al 9 novembre 2025 (inclusi)
Turbo Game	dal 10 novembre 2025 al 16 novembre 2025 (inclusi)
Trading & Investment Products Game	dal 17 novembre 2025 al 28 novembre 2025 (inclusi)
Ratifica e verbalizzazione graduatorie; assegnazione premi	dal 29 novembre 2025 al 31 dicembre 2025 (inclusi)

6. DESTINATARI E CRITERI DI PARTECIPAZIONE

Potranno partecipare al Concorso tutte le persone fisiche maggiorenni, residenti o domiciliate in Italia, con esclusione di dipendenti e collaboratori del Promotore e del Gestore della Piattaforma (i “Destinatari”), che avranno effettuato le necessarie operazioni di registrazione al Concorso.

6.1 Operazioni di registrazione al Concorso

Ai fini delle operazioni di registrazione al Concorso, ciascun Destinatario dovrà:

- accedere all'apposita sezione di registrazione del Sito (<https://sgtradingmasters.traderlink.it/register>);
- compilare l'apposita maschera, nella quale inserire le informazioni personali obbligatorie ai fini della partecipazione al Concorso, che sono: nome; cognome; data di nascita; indirizzo e-mail; password e conferma password per l'accesso all'area personale del Sito. In base al nome e al cognome forniti il Sito, per ciascun Partecipante, creerà automaticamente un nickname mediante il quale ciascun Partecipante al Concorso sarà indentificato in modo univoco;
- dare conferma di avvenuta presa visione e accettazione del Regolamento.

Se le operazioni di registrazione saranno state regolarmente eseguite, il Destinatario riceverà all'indirizzo fornito nella maschera di registrazione una e-mail volta a confermare (mediante il link riportato all'interno dell'e-mail così ricevuta) tale proprio indirizzo e-mail. A seguito di tale operazione, il Destinatario riceverà una e-mail di conferma di avvenuta registrazione al Concorso, con l'indicazione del nickname assegnato, diventandone quindi “Partecipante”.

In occasione del primo accesso alla Piattaforma, mediante l'utilizzo delle credenziali, indirizzo e-mail e password, successivo al completamento dell'operazione di registrazione al Concorso, il Partecipante dovrà, tramite apposita maschera che apparirà sullo schermo (e relativa ulteriore maschera di conferma):

- **Scegliere la lega di gioco** alla quale desidera aderire per la durata del Concorso, tra una lista di Leghe pre-impostate (la "**Lega di Gioco**"); ovvero
- **Scegliere di non aderire ad alcuna Lega di Gioco.**

Fintanto che il Partecipante non avrà selezionato e confermato questa scelta non avrà la possibilità di accedere alle altre funzionalità del Sito (per la disciplina delle Leghe di Gioco, si rinvia alla Sezione C del presente Regolamento).

La registrazione potrà essere effettuata in qualunque momento a partire dal 20 ottobre 2025 (primo giorno del Periodo di registrazione al Concorso) e fino al 28 novembre 2025 (ultimo giorno del Periodo di registrazione al Concorso, oltre che ultimo giorno della fase del Trading & Investment Products Game), fermo restando che la partecipazione prenderà avvio a partire dal momento in cui il Partecipante avrà ricevuto all'indirizzo e-mail fornito in fase di registrazione la conferma dell'avvenuta registrazione al Concorso.

I Partecipanti potranno, in ciascun momento dopo l'avvenuta registrazione, richiedere la cancellazione dal Concorso.

I Partecipanti che avranno effettuato la registrazione al Concorso entro la fine della Sessione di Formazione potranno partecipare al Turbo Game e al Trading & Investment Products Game senza dover effettuare una nuova registrazione, salvo che abbiano nel frattempo richiesto la cancellazione dal Concorso. I Partecipanti che avranno effettuato la registrazione al Concorso entro la fine del Turbo Game potranno partecipare al Trading & Investment Products Game senza dover effettuare una nuova registrazione, salvo che abbiano nel frattempo richiesto la cancellazione dal Concorso.

6.2 Esclusione dal Concorso

I Partecipanti al Concorso si impegnano a rispettare le previsioni del presente articolo e, più in generale, del Regolamento.

Ciascun Partecipante si impegna a:

- non effettuare registrazioni multiple. Ciascun Partecipante (che sarà univocamente identificato dall'abbinamento tra nickname e indirizzo e-mail) avrà diritto di registrarsi una sola volta. Pertanto, ciascun Partecipante potrà partecipare utilizzando un unico indirizzo e-mail e ciascun indirizzo e-mail potrà essere abbinato ad un unico Partecipante;
- non partecipare sotto falso nome o comunque non fornire dati falsi in fase di registrazione al Concorso;
- agire secondo criteri di correttezza e buona fede, ivi incluso nell'utilizzo della Piattaforma messa a disposizione per lo svolgimento del Concorso, e a non porre in essere comportamenti non coerenti con le caratteristiche e la finalità del Concorso.

I Partecipanti che avranno violato le previsioni del presente articolo e, più in generale, del Regolamento, saranno esclusi dal Concorso e non avranno diritto all'assegnazione di alcun Premio. Fra questi (non dovendosi intendere l'elencazione di seguito riportata, esaustiva):

- i Partecipanti che non rientrino nella definizione di Destinatari;

- i Partecipanti iscritti più di una volta;
- i Partecipanti iscritti sotto falso nome o che abbiano comunque fornito dati falsi in fase di registrazione;
- i Partecipanti che, secondo il giudizio insindacabile del Promotore, non abbiano agito secondo criteri di correttezza e buona fede, avendo posto in essere comportamenti non coerenti con le caratteristiche e la finalità del Concorso;
- i Partecipanti che, secondo il giudizio insindacabile del Promotore, partecipino con mezzi e strumenti in grado di alterare lo svolgimento regolare del Concorso, o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta.

7. MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL CONCORSO

Il Concorso prevede tre sezioni indipendenti tra loro: (A) la Sessione di Formazione, (B) la Sessione "Turbo Game" e (C) la Sessione "Trading & Investment Products Game". Ciascun Partecipante potrà partecipare a tutte le sessioni del Concorso oppure soltanto ad alcune fra esse.

A - Sessione di Formazione

Durante la Sessione di Formazione, è prevista la partecipazione dei Partecipanti ad un Quiz (come di seguito definito) che si svolgerà in un determinato Periodo di formazione (come di seguito definito).

Si applicano le seguenti definizioni:

- **Periodo di formazione:** indica il periodo compreso tra le ore 09:00 (CEST) del 27 ottobre 2025 e le ore 12:00 (mezzogiorno CEST) del 7 novembre 2025;
- **Quiz:** indica un questionario di 30 domande aventi ad oggetto i prodotti di trading e di investimento della gamma prodotti di Societe Generale. Il questionario sarà il medesimo per tutti i Partecipanti. Ciascuna domanda prevede quattro risposte pre-impostate, una delle quali è la risposta esatta.

I Partecipanti non saranno tenuti a rispondere a tutte le domande del Quiz, ma potranno rispondere soltanto ad alcune di esse.

Durante il Periodo di formazione, il Quiz sarà pubblicato nella sezione "Formazione e Quiz" del Sito, cui il Partecipante potrà accedere mediante l'utilizzo delle credenziali, indirizzo e-mail e password, fornite in fase di registrazione al Concorso.

I Partecipanti forniranno le loro risposte alle domande del Quiz nell'apposita schermata della sezione "Formazione e Quiz" del Sito, e dovranno darne conferma prima mediante il tasto Conferma posto nella parte bassa della schermata e poi nell'apposita ulteriore maschera di conferma che apparirà sullo schermo. Saranno prese in considerazione soltanto le risposte che saranno state correttamente confermate dal Partecipante. Le risposte alle domande del Quiz, una volta confermate dal Partecipante, non potranno più essere modificate.

Entro la data del 9 novembre 2025:

- saranno pubblicate sul Sito le risposte esatte relative al Quiz;
- sarà calcolato, per ciascun Partecipante, il numero di risposte esatte;
- sarà calcolato, per ciascun Partecipante, il Punteggio Formazione (come definito nel successivo articolo 8).

B – Sessioni di Trading: “Turbo Game” e “Trading & Investment Products Game”

B.1 - Definizioni:

- **Capitale Teorico Iniziale 1:** indica il capitale fittizio messo a disposizione di ciascun Partecipante in relazione al Turbo Game, che è pari a euro 100.000,00;
- **Capitale Teorico Iniziale 2:** indica il capitale fittizio messo a disposizione di ciascun Partecipante in relazione al Trading & Investment Products Game, che è pari a euro 100.000,00
- **ETFplus:** indica il mercato regolamentato così denominato, organizzato e gestito da Borsa Italiana S.p.A.;
- **Giorno di Negoziazione:** indica ogni giorno in cui Borsa Italiana è aperta alle negoziazioni;
- **Mercato di Riferimento:** indica, per ciascun Prodotto, la sede di negoziazione su cui tale Prodotto è negoziato;
- **Orari di Negoziazione:** indica gli orari in cui la Piattaforma sarà disponibile per la negoziazione dei Prodotti. Per i Prodotti negoziati su ETFplus e SeDeX l’Orario di Negoziazione coinciderà con l’orario della fase di negoziazione in continua previsto rispettivamente su ETFplus e SeDeX, fermo restando che la negoziazione dei Prodotti sulla Piattaforma non potrà avvenire né prima delle 08:00 CEST né dopo le 22:00 CEST. Tali Orari di Negoziazione potranno essere modificati dal Promotore, per tutti i prodotti ovvero per alcuni specifici prodotti, previa comunicazione messa a disposizione sul Sito.
- **Prezzo Close:** indica, per ciascun Prodotto e ciascun Giorno di Negoziazione, la Quotazione di Vendita (come di seguito definita) per tale Prodotto alle ore 22:00 CEST di tale Giorno di Negoziazione;
- **Prodotti** (singolarmente un **Prodotto**): indica una selezione di prodotti del Promotore negoziati su SeDeX o su ETFplus in cui i Partecipanti potranno effettuare le operazioni di investimento e disinvestimento simulate durante la sessione “Trading & Investment Products Game”. Ciascun Prodotto è identificato dal relativo codice ISIN. L’elenco completo dei Prodotti sarà disponibile sulla Piattaforma;
- **Prodotti Turbo** (singolarmente un **Prodotto Turbo**): indica una selezione di certificati turbo (Turbo Open-End, Turbo con Scadenza e Mini Future) del Promotore, negoziati su SeDeX, in cui i Partecipanti potranno effettuare le operazioni di investimento e disinvestimento simulate durante la sessione “Turbo Game”. Ciascun Prodotto Turbo è identificato dal relativo codice ISIN. L’elenco completo dei Prodotti Turbo sarà disponibile sulla Piattaforma;
- **Quotazione di Acquisto:** indica, per ciascun Prodotto o Prodotto Turbo, e in un dato momento durante gli Orari di Negoziazione, la quotazione disponibile sulla Piattaforma per l’acquisto del Prodotto, e coinciderà con la quotazione lettera (o quotazione *ask*) contribuita da Societe Generale (in qualità di Liquidity Provider/Market Maker del Prodotto) in tale momento per il Prodotto sul relativo Mercato di Riferimento;
- **Quotazione di Vendita:** indica, per ciascun Prodotto o Prodotto Turbo, e in un dato momento durante gli Orari di Negoziazione, la quotazione disponibile sulla Piattaforma per la vendita del Prodotto, e coinciderà con la migliore quotazione denaro (o quotazione *bid*) contribuita da Societe Generale (in qualità di Liquidity Provider/Market Maker del Prodotto) in tale momento per il Prodotto sul relativo Mercato di Riferimento;
- **Round 1:** indica il periodo durante il quale si svolgerà il Turbo Game, che è compreso tra il 10 novembre 2025 e il 14 novembre 2025 (estremi inclusi);
- **Round 2:** indica il periodo durante il quale si svolgerà il Trading & Investment Products Game,

che è compreso tra il 17 novembre 2025 e il 28 novembre 2025 (estremi inclusi)

- **SeDeX**: indica il sistema multilaterale di negoziazione così denominato, organizzato e gestito da Borsa Italiana S.p.A.;
- **Tick**: indica, per ciascun Prodotto, la variazione minima della Quotazione di Acquisto o di Vendita applicabile a quel prodotto.
- **Vincoli**: indica le restrizioni a cui sono soggetti i Partecipanti nella costruzione del loro portafoglio teorico di investimento, che sono:
 - a. l’inserimento di un ordine di acquisto di un prodotto non può generare una posizione complessiva nel portafoglio del Partecipante su quel prodotto superiore all’importo massimo di € 10.000,00: pertanto, qualsiasi ordine di acquisto idoneo a violare tale importo massimo sarà respinto automaticamente (o cancellato successivamente) dalla Piattaforma;
 - b. non è consentito ai Partecipanti detenere posizioni nette corte in alcun Prodotto: pertanto, un ordine di vendita su uno specifico Prodotto inserito per una quantità superiore alla quantità di tale Prodotto detenuta in quel momento nel portafoglio del relativo Partecipante, sarà respinto automaticamente (o cancellato successivamente) dalla Piattaforma;
 - c. non è consentito ai Partecipanti investire importi superiori alla liquidità di volta in volta disponibile all’interno del relativo portafoglio: pertanto, qualsiasi ordine di acquisto il cui controvalore sia superiore alla liquidità in quel momento disponibile sarà respinto automaticamente (o cancellato successivamente) dalla Piattaforma.

B.2 – Avvertenze

La partecipazione al Turbo Game o al Trading & Investment Products Game non comporta alcun impiego o messa a disposizione di capitale, o comunque di somme di denaro, né l’effettuazione di alcuna reale operazione di negoziazione, investimento o disinvestimento. I termini “ordine/i”, “portafoglio/i”, “investimento/i”, “disinvestimento/i”, “negoziazione/i”, “comprare”, “vendere” debbono essere sempre intesi come simulazioni di “ordine/i”, “portafoglio/i”, “investimento/i”, “disinvestimento/i” e “negoziazione/i”, “comprare”, “vendere”.

I Partecipanti al Turbo Game o al Trading & Investment Products Game in nessun caso avranno diritto alla percezione di somme di denaro ovvero alla consegna di strumenti finanziari (né dei relativi frutti e interessi); i Partecipanti al Turbo Game o al Trading & Investment Products Game avranno unicamente diritto – laddove ne ricorrano le condizioni - al conseguimento dei Premi (come descritti nell’articolo 10 del presente Regolamento).

B.3 – Modalità di svolgimento

a) *Turbo Game*

I Partecipanti al Turbo Game:

- i) In ciascun Giorno di Negoziazione compreso nel Round 1, durante gli Orari di Negoziazione, potranno simulare l’impiego del Capitale Teorico Iniziale 1 mediante operazioni di investimento e disinvestimento simulate nei Prodotti Turbo, purchè nel rispetto dei Vincoli; e

- ii) verranno premiati i Partecipanti che, alla fine del Round 1, abbiano ottenuto i risultati migliori (secondo i criteri e nel rispetto delle condizioni specificati negli articoli 8, 9 e 10 del presente Regolamento).

Gli ordini saranno eseguiti alla Quotazione di Acquisto (se in acquisto) o alla Quotazione di Vendita (se in vendita) nel momento in cui il Partecipante darà conferma di volere eseguire l'ordine inserito, inserendo l'input di conferma sulla maschera di conferma che apparirà sulla Piattaforma.

Il Partecipante avrà un tempo massimo di 10 secondi da quando la maschera di conferma apparirà sulla Piattaforma, per effettuare la "conferma" dell'ordine.

L'esecuzione degli ordini immessi dai Partecipanti nella Piattaforma è soggetta all'applicazione di un "limite di prezzo" che apparirà sulla maschera di conferma e che la Piattaforma determina automaticamente nel modo seguente:

- i) per un ordine in acquisto, come pari alla Quotazione di Acquisto al momento dell'inserimento dell'ordine da parte del Partecipante, più tre Tick;
- ii) per un ordine di vendita, come pari alla Quotazione di Vendita al momento dell'inserimento dell'ordine da parte del Partecipante, meno tre Tick.

Con riferimento a ciascun Prodotto e a ciascun ordine, il Partecipante potrà modificare il numero di tick da applicarsi a tale ordine, ai fini della determinazione del relativo limite di prezzo.

b) Trading & Investment Products Game

I Partecipanti al Trading & Investment Products Game:

- i) In ciascun Giorno di Negoziazione compreso nel Round 2, durante gli Orari di Negoziazione, potranno simulare l'impiego del Capitale Teorico Iniziale 2 mediante operazioni di investimento e disinvestimento simulate nei Prodotti, purché nel rispetto dei Vincoli; e
- ii) verranno premiati i Partecipanti che, alla fine del Round 2, abbiano ottenuto i risultati migliori (secondo i criteri e nel rispetto delle condizioni specificati negli articoli 8, 9 e 10 del presente Regolamento).

C – Leghe di Gioco

I Partecipanti al Concorso potranno aderire ad una Lega di Gioco.

L'eventuale adesione ad una Lega di Gioco rileva nel contesto del Trading & Investments Products Game: in relazione a tale Sessione del Concorso sarà infatti determinata una classifica delle Leghe di Gioco ed è prevista l'assegnazione di premi (secondo i criteri e nel rispetto delle condizioni specificati negli articoli 8, 9 e 10 del presente Regolamento).

C1 - Selezione di una Lega di Gioco

In occasione del primo accesso alla Piattaforma, mediante l'utilizzo delle credenziali, indirizzo e-mail e password, successivo al completamento dell'operazione di registrazione al Concorso, il Partecipante dovrà, tramite apposita maschera che apparirà sullo schermo (e relativa ulteriore

maschera di conferma):

- **Scegliere la lega di gioco** alla quale desidera aderire per la durata del Concorso, tra una lista di Leghe pre-impostate (la “**Lega di Gioco**”); ovvero
- **Scegliere di non aderire ad alcuna Lega di Gioco.**

Fintanto che il Partecipante non avrà selezionato e confermato questa scelta non avrà la possibilità di accedere alle altre funzionalità del Sito.

A seguito della propria scelta, il Partecipante riceverà una e-mail automatica di conferma di avvenuta adesione alla Lega di Gioco selezionata (che varrà altresì come conferma dell’inserimento di tale Partecipante nella Lega di gioco oggetto della scelta del Partecipante), ovvero di non adesione ad alcuna lega di gioco.

Fino alle ore 12.00 (mezzogiorno CEST) del 14 novembre 2025, il Partecipante, tramite accesso alla sezione “Leghe” del Sito, avrà la possibilità di modificare, anche più di una volta, la scelta della propria Lega di Gioco ovvero di cancellare la propria adesione ad una Lega di Gioco

A partire dalle ore 12.01 (mezzogiorno e un minuto, CEST) del 14 novembre 2025, la Lega di Gioco scelta e confermata dal Partecipante (ovvero la scelta di non aderire ad alcuna Lega di Gioco) non potrà più essere modificata. Soltanto i Partecipanti che, prima delle ore 12.00 (mezzogiorno CEST) del 14 novembre 2025, avessero aderito ad una Lega di Gioco che risulterà non attiva prima dell’inizio della sezione Trading & Investment Products Game avranno la possibilità di modificare la propria scelta (si rinvia al paragrafo seguente sulle leghe di gioco attive per maggiori dettagli).

C2 - Determinazione delle Leghe di Gioco Attive

Si applicano le seguenti definizioni:

- **Membro:** indica un Partecipante che ha aderito ad una determinata Lega di Gioco;
- **Nome Lega:** indica il nome che identifica in modo univoco una Lega di Gioco. Il Nome Lega è pre-impostato nella Piattaforma e non è modificabile;
- **Lega di Gioco Attiva:** indica una Lega di Gioco composta da almeno 3 (tre) Membri;
- **Lega di Gioco Non Attiva:** indica una Lega di gioco composta da 2 Membri o meno.

Ai fini della determinazione delle Leghe di Gioco Attive, il Gestore della Piattaforma determinerà, in base alle adesioni confermate entro le ore 12.00 (mezzogiorno CEST) del 14 novembre 2025, l’insieme delle Leghe di Gioco con 3 o più Membri. Tali Leghe di Gioco Attive entreranno a far parte della Graduatoria Leghe (come definita nell’articolo 8). Le eventuali Leghe di Gioco che, alle ore 12.00 (mezzogiorno CEST) del 14 novembre 2025, avessero meno di 3 Membri, saranno considerate Leghe di Gioco Non Attive e non entreranno pertanto a far parte della Graduatoria Leghe.

I Partecipanti che, entro le ore 12.00 (mezzogiorno CEST) del 14 novembre 2025, avessero eventualmente aderito ad una Lega di Gioco Non Attiva saranno invitati, tramite apposita comunicazione del Gestore della Piattaforma all’indirizzo email fornito in fase di registrazione, a modificare la propria scelta, decidendo di poter aderire ad un’altra Lega di Gioco tra le Leghe di Gioco Attive oppure decidendo di non aderire ad alcuna Lega di Gioco. Il Partecipante potrà modificare la propria scelta rispondendo alla email ricevuta dal Gestore della Piattaforma entro le ore 24.00 (mezzanotte CEST) del 16 novembre 2025. In assenza di risposta, in caso di risposta oltre il termine stabilito ovvero in caso di risposta comunicata da un indirizzo email diverso rispetto a quello fornito in fase di registrazione, al Partecipante non risulterà assegnata alcuna Lega di Gioco.

Le Leghe di Gioco Attive continueranno ad essere considerate tali, fintanto che avranno almeno 3 Membri: l’eventuale cancellazione od esclusione di Partecipanti dal Concorso, successiva alle ore

12.00 (mezzogiorno CEST) del 14 novembre 2025 e che comporti che una Lega di Gioco Attiva, a seguito di detta cancellazione od esclusione, si trovi ad avere meno di 3 Membri, determinerà la rimozione di tale Lega di Gioco, divenuta Lega di Gioco Non Attiva, dalla Graduatoria Leghe. In tal caso, ai Membri della Lega di Gioco, divenuta Lega di Gioco Non Attiva, non sarà consentito aderire ad altre Leghe di Gioco Attive.

8. DETERMINAZIONE DELLE GRADUATORIE

Il Promotore procederà alla determinazione di **nove distinte graduatorie**, suddivise in (A) cinque graduatorie determinate in base ai risultati ottenuti dai Partecipanti nelle Sessioni del Concorso; e (B) quattro graduatorie che dipendono da estrazione a sorte.

(A) Graduatorie che dipendono dai risultati del Concorso:

- la **Graduatoria della Sessione di Formazione (1)**, determinata con riferimento al numero di risposte esatte fornite da ciascun Partecipante durante la Sessione di Formazione;
- la **Graduatoria Turbo (2)**, determinata con riferimento ai risultati (o performance) ottenuti dai Partecipanti al Turbo Game;
- la **Graduatoria Individuale (3)**, la **Graduatoria Leghe (4)** e la **Graduatoria Miglior Performance Giornaliera (5)**, determinate con riferimento ai risultati (o performance) ottenuti dai Partecipanti al Trading & Investment Products Game.

(1) Graduatoria della Sessione di Formazione

Ai fini della determinazione della Graduatoria della Sessione di Formazione, il Promotore procederà al calcolo, per ciascun Partecipante, del Punteggio Formazione come segue: con riferimento a ciascun Partecipante alla Sessione di Formazione, il relativo Punteggio Formazione è calcolato come la somma del numero di risposte esatte al Quiz realizzata da tale Partecipante.

(2) Graduatoria Turbo

Ai fini della determinazione della Graduatoria Turbo, dopo la chiusura del Round 1, il Promotore procederà alla determinazione della Performance Turbo nel modo seguente.

Performance Turbo: con riferimento a ciascun Partecipante al Turbo Game (il “**Partecipante di Riferimento**”), la Performance Turbo è calcolata come Valore Portafoglio Turbo diviso per il Capitale Teorico Iniziale 1, meno 100%.

Dove Valore Portafoglio Turbo è calcolato sulla base della composizione del portafoglio del Partecipante di Riferimento alla chiusura delle negoziazioni del 14 novembre 2025, come la somma di:

- a. importo in euro presente nel portafoglio, o liquidità disponibile; e
- b. per ciascun Prodotto Turbo presente nel portafoglio, la quantità di tale Prodotto Turbo moltiplicata per il Prezzo Close del Prodotto Turbo alla data del 14 novembre 2025.

Il calcolo della Performance Turbo sarà arrotondato alla seconda cifra decimale.

(3) Graduatoria Individuale

Ai fini della determinazione della Graduatoria Individuale, dopo la chiusura del Round 2, il Promotore procederà alla determinazione della Performance Individuale nel modo seguente.

Performance Individuale: con riferimento a ciascun Partecipante al Trading & Investment Products Game (il “**Partecipante di Riferimento**”), la Performance Individuale è calcolata come Valore Portafoglio Individuale diviso per il Capitale Teorico Iniziale 2, meno 100%.

Dove Valore Portafoglio Individuale è calcolato sulla base della composizione del portafoglio del Partecipante di Riferimento alla chiusura delle negoziazioni del 28 novembre 2025, come la somma di:

- i) importo in euro presente nel portafoglio, o liquidità disponibile; e
- ii) per ciascun Prodotto presente nel portafoglio, la quantità di tale Prodotto moltiplicata per il Prezzo Close del Prodotto alla data del 28 novembre 2025.

Il calcolo della Performance Individuale sarà arrotondato alla seconda cifra decimale.

(4) Graduatoria Leghe di Gioco

Ai fini della determinazione della Graduatoria Leghe di Gioco, dopo la chiusura del Round 2, il Promotore procederà alla determinazione della Performance Lega nel modo seguente.

Performance Lega: con riferimento a ciascuna Lega di Gioco Attiva, la Performance Lega è calcolata come la media aritmetica della Performance Individuale conseguita dai tre Membri di tale Lega di Gioco che hanno ottenuto la Performance Individuale più elevata.

Il calcolo della Performance Lega sarà arrotondato alla seconda cifra decimale.

(5) Graduatoria Miglior Performance Giornaliera

Ai fini della determinazione della Graduatoria Miglior Performance Giornaliera, dopo la chiusura del Round 2, il Promotore procederà alla determinazione della Miglior Performance Giornaliera nel modo seguente:

- i) Miglior Performance Giornaliera: con riferimento a ciascun Partecipante al Round 2, la Miglior Performance Giornaliera è calcolata come la maggiore tra le Performance Giornaliere (i), con i da 1 a 10, conseguite da tale Partecipante in ciascun Giorno di Negoziazione (i) del Round 2.

Dove:

- ii) Performance Giornaliera (i), con i da 1 a 10: con riferimento a ciascun Partecipante al Round 2 e con riferimento a ciascun Giorno di Negoziazione (i) del Round 2, è calcolata come Valore Portafoglio Giornaliero nel Giorno di Negoziazione (i) diviso per il Valore Portafoglio Giornaliero nel Giorno di Negoziazione precedente (i-1), meno 100%.
- iii) Valore Portafoglio Giornaliero (i), con i da 1 a 10: con riferimento a ciascun Partecipante al Round 2 e con riferimento a ciascun Giorno di Negoziazione (i) del Round 2, è calcolato sulla base della composizione del portafoglio di tale Partecipante alla chiusura delle negoziazioni del Giorno di Negoziazione (i), come la somma di:
 - a. importo in euro presente nel portafoglio, o liquidità disponibile; e

- b. per ciascun Prodotto presente nel portafoglio, la quantità di tale Prodotto moltiplicata per il Prezzo Close del Prodotto nel Giorno di Negoziazione (i);
- iv) Valore Portafoglio Giornaliero (0): indica il Capitale Teorico Iniziale 2.

Il calcolo della Performance Giornaliera sarà arrotondato alla seconda cifra decimale.

Una volta effettuato il calcolo, per ciascun Partecipante, del Punteggio Formazione, della Performance Turbo, della Performance Individuale, della Performance Lega (ove presente) e della Miglior Performance Giornaliera, il Promotore determinerà le graduatorie nel modo seguente:

- i) **Graduatoria della Sessione di Formazione**: sarà composta inserendo i Partecipanti in ordine decrescente rispetto al Punteggio Formazione, partendo cioè dal Partecipante con il Punteggio Formazione maggiore sino al Partecipante con il Punteggio Formazione minore. Salve le situazioni di parimerito, il vincitore sarà il Partecipante classificato in prima posizione nella Graduatoria della Sessione di Formazione e le due riserve saranno i Partecipanti classificati in seconda e terza posizione nella Graduatoria della Sessione di Formazione;
- ii) **Graduatoria Turbo**: sarà composta inserendo i Partecipanti al Turbo Game in ordine decrescente rispetto alla Performance Turbo, partendo cioè dal Partecipante di Riferimento con la Performance Turbo maggiore sino al Partecipante di Riferimento con la Performance Turbo minore. Salve le situazioni di parimerito, il vincitore sarà il Partecipante classificato in prima posizione nella Graduatoria Turbo e le due riserve saranno i Partecipanti classificati in seconda e terza posizione nella Graduatoria Turbo;
- iii) **Graduatoria Individuale**: sarà composta inserendo i Partecipanti al Trading & Investment Products Game in ordine decrescente rispetto alla Performance Individuale, partendo cioè dal Partecipante di Riferimento con la Performance Individuale maggiore sino al Partecipante di Riferimento con la Performance Individuale minore. Salve le situazioni di parimerito, i tre vincitori saranno i tre Partecipanti classificati ai primi tre posti nella Graduatoria Individuale e le sei riserve saranno i Partecipanti classificati nelle posizioni dalla quarta alla nona della Graduatoria Individuale;
- iv) **Graduatoria Leghe di Gioco**: sarà composta inserendo le Leghe di Gioco in ordine decrescente rispetto alla Performance Lega, partendo cioè dalla Lega di Gioco con la Performance Lega maggiore sino alla Lega di Gioco con la Performance Lega minore. Salve le situazioni di parimerito, i 3 vincitori saranno i 3 Membri che avranno conseguito la Performance Individuale maggiore all'interno della Lega di Gioco classificata in prima posizione nella Graduatoria Leghe di Gioco, mentre le 6 riserve saranno individuate come i 3 Membri che avranno conseguito la Performance Individuale maggiore all'interno della Lega di Gioco classificata in seconda posizione nella Graduatoria Leghe di Gioco ed i 3 Membri che avranno conseguito la Performance Individuale maggiore all'interno della Lega di Gioco classificata in terza posizione nella Graduatoria Leghe di Gioco. Le 6 riserve saranno ordinate come segue:
- a. 1^a Riserva: il Partecipante con la prima Performance Individuale che sia Membro della Lega di Gioco inserita nella posizione n. 2 nella Graduatoria Leghe di Gioco;

- b. 2^a Riserva: il Partecipante con la seconda Performance Individuale che sia Membro della Lega di Gioco inserita nella posizione n. 2 nella Graduatoria Leghe di Gioco;
- c. 3^a Riserva: il Partecipante con la terza Performance Individuale che sia Membro della Lega di Gioco inserita nella posizione n. 2 nella Graduatoria Leghe di Gioco;
- d. 4^a Riserva: il Partecipante con la prima Performance Individuale che sia Membro della Lega di Gioco inserita nella posizione n. 3 nella Graduatoria Leghe di Gioco;
- e. 5^a Riserva: il Partecipante con la seconda Performance Individuale che sia Membro della Lega di Gioco inserita nella posizione n. 3 nella Graduatoria Leghe di Gioco;
- f. 6^a Riserva: il Partecipante con la terza Performance Individuale che sia Membro della Lega di Gioco inserita nella posizione n. 3 nella Graduatoria Leghe di Gioco.

v) **Graduatoria Miglior Performance Giornaliera:** sarà composta inserendo i Partecipanti al Trading & Investment Products Game in ordine decrescente rispetto alla Miglior Performance Giornaliera, partendo cioè dal Partecipante al Trading & Investment Products Game con la Miglior Performance Giornaliera maggiore sino al Partecipante al Trading & Investment Products Game con la Miglior Performance Giornaliera minore. Salve le situazioni di parimerito, il vincitore sarà il Partecipante classificato in prima posizione nella Graduatoria Miglior Performance Giornaliera e le due riserve saranno i Partecipanti classificati nelle posizioni seconda e terza della Graduatoria Miglior Performance Giornaliera.

Con riferimento alla Graduatoria della Sessione di Formazione, in caso di parimerito, al fine di determinare il vincitore, si procederà con una estrazione a sorte tra i Partecipanti che avranno conseguito il Punteggio Formazione più elevato, restando inteso che il/i Partecipante/i non estratto/i sostituirà/anno i Partecipanti classificati nelle posizioni seconda e, se del caso, terza nella Graduatoria della Sessione di Formazione, ai fini della determinazione delle riserve.

Con riferimento alla Graduatoria Turbo, alla Graduatoria Individuale e alla Graduatoria Miglior Performance Giornaliera, in caso di parimerito, al fine di individuare il vincitore, si applicheranno i seguenti criteri:

- in primo luogo, tra i Partecipanti che avranno rispettivamente conseguito la Performance Turbo, la Performance Individuale e la Miglior Performance Giornaliera, più elevate, sarà scelto il Partecipante più giovane d'età;
- qualora permanesse una situazione di parimerito, si procederà con una estrazione a sorte tra i Partecipanti individuati applicando il criterio precedente.

Resta inteso che il/i Partecipante/i che non risulterà/anno vincitore/i a seguito dell'applicazione dei criteri suesposti, sarà/anno considerato/i riserva/e, fino a concorrenza del numero di riserve.

Con riferimento alla Graduatoria Leghe,

- in caso di parimerito riferito alla Performance Lega, si applicheranno i seguenti criteri:
 - o in primo luogo, sarà scelta la Lega di Gioco con il Membro più giovane d'età;
 - o qualora permanesse una situazione di parimerito, si procederà con una estrazione a sorte tra i Partecipanti individuati applicando il criterio precedente.
- in caso di parimerito riferito alla Performance Individuale dei Membri all'interno della Lega di Gioco vincente, si applicheranno i seguenti criteri:
 - o in primo luogo, sarà scelto il Membro più giovane d'età;

- qualora permanesse una situazione di parimerito, si procederà con una estrazione a sorte tra i Partecipanti individuati applicando il criterio precedente.

Resta inteso che il/i Partecipante/i che non risulterà/anno vincitore/i a seguito dell'applicazione dei criteri suesposti, sarà/anno considerato/i riserva/e, fino a concorrenza del numero di riserve.

Nel caso in cui la situazione di parimerito dovesse riguardare una o più riserve, si applicheranno alle riserve i medesimi criteri da utilizzarsi in caso di situazione di parimerito tra i vincitori.

Si precisa inoltre che:

- con riferimento alla Graduatoria Turbo, un Partecipante sarà incluso nella relativa graduatoria solo a condizione di avere eseguito almeno un'operazione nel corso del Round 1;
- con riferimento alla Graduatoria Individuale e alla Graduatoria Miglior Performance Giornaliera, un Partecipante sarà incluso nella relativa graduatoria solo a condizione di avere eseguito almeno un'operazione nel corso del Round 2;
- Il medesimo Partecipante potrà aggiudicarsi anche più premi.

Resta inteso che, ai fini del calcolo delle performance e delle graduatorie, si farà unicamente riferimento ai dati risultanti dagli elaborati ufficiali del Promotore. Non saranno, pertanto e in nessun caso, prese in considerazione eventuali contestazioni che facciano riferimento a dati ottenuti da fonti diverse da quelle del Promotore.

(B) Graduatorie che dipendono da estrazione a sorte

Le quattro graduatorie determinate con la modalità dell'estrazione a sorte, sono:

- la **Graduatoria di Iscrizione al Concorso nel Periodo di iscrizione 1 (Graduatoria 6)**, determinata procedendo ad una estrazione a sorte tra tutti i Partecipanti che si saranno validamente registrati al Concorso durante il Periodo di iscrizione 1. Il **"Periodo di iscrizione 1"** indica il periodo compreso tra il 20 ottobre 2025 e il 26 ottobre 2025 (estremi inclusi). Sarà premiato il Partecipante primo estratto;
- la **Graduatoria di Iscrizione al Concorso nel Periodo di iscrizione 2 (Graduatoria 7)**, determinata procedendo ad una estrazione a sorte tra l'insieme dei Partecipanti che si saranno registrati al Concorso durante il Periodo di iscrizione 2. Il **"Periodo di iscrizione 2"** indica il periodo compreso tra il 20 ottobre 2025 e il 9 novembre 2025 (estremi inclusi). Sarà premiato il Partecipante primo estratto;
- la **Graduatoria di Iscrizione al Concorso nel Periodo di iscrizione 3 (Graduatoria 8)**, determinata procedendo ad una estrazione a sorte tra l'insieme dei Partecipanti che si saranno registrati al Concorso durante il Periodo di iscrizione 3. Il **"Periodo di iscrizione 3"** indica il periodo compreso tra il 20 ottobre 2025 e il 16 novembre 2025 (estremi inclusi). Sarà premiato il Partecipante primo estratto;

- la **Graduatoria di Iscrizione alle Leghe di Gioco (Graduatoria 9)**, determinata procedendo ad una estrazione a sorte tra l'insieme dei Partecipanti registrati al Concorso che hanno aderito ad una Lega di Gioco entro il 28 novembre 2025 (incluso). Saranno premiati i Partecipanti primi due estratti.

Le operazioni di estrazione a sorte funzionali alla determinazione delle Graduatorie 6, 7, 8 e 9 si svolgeranno alla presenza del Pubblico Ufficiale (come definito nel seguente articolo 9), fermo restando che gli elenchi dei Partecipanti tra i quali l'estrazione a sorte dovrà essere effettuata saranno forniti dal Promotore.

9. RATIFICA DELLE GRADUATORIE E ASSEGNAZIONE DEI PREMI

Entro il 31 dicembre 2025, a Milano, presso la sede del Delegato o altra sede da concordare, alla presenza di un notaio del Collegio Notarile di Milano o di un Funzionario della Camera di Commercio di Milano (il **"Pubblico Ufficiale"**) saranno ratificate e verbalizzate le nove graduatorie determinate secondo il precedente articolo 8.

Al Pubblico Ufficiale saranno forniti i tabulati ufficiali predisposti dal Promotore sulla base dei dati in proprio possesso e data l'applicazione dei criteri previsti dall'articolo 8 del presente Regolamento.

Il Pubblico Ufficiale procederà alla verbalizzazione di:

- **Graduatoria della Sessione di Formazione:** n. 1 vincitore e n. 2 riserve;
- **Graduatoria Turbo:** n. 1 vincitore e n. 2 riserve;
- **Graduatoria Individuale:** n. 3 vincitori e n. 6 riserve;
- **Graduatoria Leghe:** n. 3 vincitori e n. 6 riserve;
- **Graduatoria Miglior Performance Giornaliera:** n. 1 vincitore e n. 2 riserve;
- **Graduatoria di Iscrizione al Concorso nel Periodo di iscrizione 1:** n. 1 vincitore e n. 2 riserve;
- **Graduatoria di Iscrizione al Concorso nel Periodo di iscrizione 2:** n. 1 vincitore e n. 2 riserve;
- **Graduatoria di Iscrizione al Concorso nel Periodo di iscrizione 3:** n. 1 vincitore e n. 2 riserve;
- **Graduatoria di Iscrizione alle Leghe di Gioco:** n. 2 vincitori e n. 4 riserve.

Si precisa che, qualora il numero di Partecipanti - o Leghe di Gioco Attive – nelle relative graduatorie fosse inferiore al numero di vincitori potenziali nella Graduatoria di riferimento, i premi saranno assegnati fino al raggiungimento del numero di Partecipanti – o Leghe di Gioco Attive – presenti nella relativa graduatoria.

Dopo la ratifica delle graduatorie, il Promotore (direttamente o per il tramite del Soggetto Delegato) contatterà ciascun Partecipante individuale e/o Membro di una Lega di Gioco che risulti

vincitore in una o più delle graduatorie al fine di richiedere i) copia di un valido documento d'identità (carta d'identità, passaporto o patente) nonché ii) conferma di accettazione del/i premio/i assegnato/i.

Tali Partecipanti saranno contattati all'indirizzo e-mail indicato in fase di registrazione, restando inteso che né il Promotore né il Soggetto Delegato assumono alcuna responsabilità qualora:

- la mailbox del destinatario risulti piena;
- l'e-mail indicata in fase di registrazione fosse errata o incompleta;
- non vi fosse risposta dall'host computer del destinatario;
- la mailbox risulti disabilitata;
- l'e-mail indicata in fase di registrazione fosse inserita in una black-list del rispettivo provider.

Ciascun Partecipante così contattato dovrà fornire i documenti e le informazioni richiesti entro 15 giorni dalla data di ricevimento della comunicazione e-mail di richiesta. Non saranno considerate valide risposte provenienti da indirizzi e-mail diversi rispetto a quelli forniti in fase di registrazione.

Il Partecipante che non avrà trasmesso i documenti e le informazioni richieste entro il termine sopra indicato, o che non avrà diritto all'assegnazione dei premi ai sensi del precedente articolo 6, sarà eliminato dalla graduatoria di riferimento e il Promotore procederà a contattare la prima riserva disponibile.

A scanso di equivoci, per quanto concerne la Graduatoria Leghe di Gioco, l'eliminazione di uno dei Membri vincenti di una Lega di Gioco non determina l'eliminazione dalla Graduatoria Leghe di Gioco degli eventuali altri Membri vincenti aderenti a tale Lega di Gioco.

Le graduatorie saranno messe a disposizione nella sezione "Comunicazioni" del Sito (ciascun Partecipante sarà individuato con il proprio nickname).

Inoltre, con riferimento alla Graduatoria Turbo, alla Graduatoria Individuale, alla Graduatoria Leghe e alla Graduatoria Miglior Performance Giornaliera, ciascun Partecipante potrà visualizzare nell'area dedicata del Sito, oltre all'elenco dei vincitori e delle riserve, la propria posizione nella graduatoria di riferimento.

10. PREMI - RINUNCIA ALLA RIVALSA

Il Concorso prevede la messa a disposizione dei seguenti premi.

Graduatoria della Sessione di Formazione

1° classificato: n. 1 iPhone16 128gb cod. MYE73QL/A del valore di euro 979,00 (iva inclusa).

Graduatoria Turbo

1° classificato: n. 1 TV Panasonic TV-55Z90BE6 55", 3840 x 2160 (Ultra HD 4K) del valore di euro 2.199,00 (iva inclusa).

Graduatoria Individuale

1° classificato: n. 1 Orologio Rolex GMT Master II referenza 126710BLNR bracciale Oystersteel "Batman" ghiera blu e nera del valore di euro 16.500,00

2° classificato: n. 1 E-bike modello IMD9 - Overland del valore di euro 2.599,99 (iva inclusa).
3° classificato: n. 1 Buono Regalo Amazon.it digitale, sotto forma di codice univoco del valore unitario di euro 500,00.

Graduatoria Leghe

1° classificato: n. 1 MacBook Pro 14" cod. MCX04T/A del valore di euro 2.499,00 (iva inclusa).
2° classificato: n. 1 iPhone16 128gb cod. MYE73QL/A del valore di euro 979,00 (iva inclusa).
3° classificato: n. 1 Buono Regalo Amazon.it digitale, sotto forma di codice univoco del valore unitario di euro 500,00.

Graduatoria Miglior Performance Giornaliera

1° classificato: n. 1 Buono Regalo Amazon.it digitale, sotto forma di codice univoco del valore unitario di euro 500,00.

Graduatoria di Iscrizione al Concorso Periodo di iscrizione 1

1° classificato: n. 1 iPhone16 128gb cod. MYE73QL/A del valore di euro 979,00 (iva inclusa).

Graduatoria di Iscrizione al Concorso Periodo di iscrizione 2

1° classificato: n. 1 iPhone16 128gb cod. MYE73QL/A del valore di euro 979,00 (iva inclusa).

Graduatoria di Iscrizione al Concorso Periodo di iscrizione 3

1° classificato: n. 1 iPhone16 128gb cod. MYE73QL/A del valore di euro 979,00 (iva inclusa).

Graduatoria di Iscrizione alle Leghe di Gioco

1° classificato e 2° classificato:

- n. 1 Contributo di 1.000,00 euro (iva inclusa) a copertura parziale o totale dei costi relativi all'iscrizione e/o alla frequenza di corsi universitari del Partecipante premiato (il **"Contributo Universitario"**). In tal caso, il Promotore, che si intende a tal fine sin d'ora a ciò delegato dal Partecipante premiato, effettuerà direttamente il pagamento del Contributo Universitario a favore dell'università indicata dal Partecipante premiato; **ovvero, a discrezione del Partecipante**
- n. 1 Buono Regalo Amazon.it digitale, sotto forma di codice univoco del valore unitario di euro 1.000,00.

I premi saranno resi disponibili entro 180 giorni dalla data di ratifica delle graduatorie.

I Buoni Regalo Amazon.it digitali saranno inviati all'indirizzo e-mail fornito dal vincitore in fase di registrazione.

Con riferimento alla Graduatoria di Iscrizione alle Leghe, qualora un vincitore decida di ricevere il Contributo Universitario, il Promotore (direttamente o per il tramite del Soggetto Delegato) contatterà l'università indicata da tale vincitore al fine di effettuare il pagamento del Contributo Universitario. Qualora, per qualsivoglia motivo, il Contributo Universitario non possa essere erogato, al vincitore sarà corrisposto il Buono Regalo Amazon.it digitale di pari valore.

Tutti gli altri premi saranno spediti all'indirizzo che sarà a tal fine comunicato dal vincitore al Promotore (direttamente o per il tramite del Soggetto Delegato), in fase di assegnazione dei premi.

Il Promotore non sarà responsabile dell'eventuale mancata consegna dei premi dovuta all'errata indicazione dell'indirizzo di spedizione da parte del relativo vincitore.

Si precisa che, ai sensi dell'art.30, comma 2, DPR 600/1973, il premio costituisce per il percettore un reddito diverso soggetto alla ritenuta del 25%. Il costo di tale ritenuta resterà a carico del Promotore, che agisce da sostituto di imposta e che ha rinunciato al diritto di rivalsa nei confronti dei percettori dei premi.

11. MONTEPREMI E CAUZIONE

Il valore complessivo del montepremi ammonta a euro 32.192,99 (iva inclusa).

Ai sensi dell'art. 7 del D.P.R. n. 430 del 26 ottobre 2001, il Promotore ha prestato cauzione a favore del Ministero delle Imprese e del Made in Italy per un importo pari al 100% del valore complessivo dei premi messi in palio.

12. PUBBLICITÀ DEL CONCORSO

Il Promotore intende pubblicizzare il Concorso mediante canali di comunicazione *online* (quali banner, DEM, social network) o modalità di comunicazione *offline* (quali pubblicazione di pubblicità cartacee, partecipazione a manifestazioni o eventi di settore), in ogni caso in conformità al presente Regolamento e nel rispetto di quanto previsto dal Decreto.

13. REVOCA DELLA PROMESSA

Il Promotore potrà revocare o modificare le modalità di esecuzione del presente Concorso per giusta causa, ai sensi dell'art. 1990 del Codice Civile, dandone preventiva comunicazione ai Partecipanti, nella stessa forma della promessa o in forma equivalente.

14. ONLUS

I premi non assegnati e/o non richiesti dagli aventi diritto, diversamente da quelli espressamente rifiutati che rimangono nella disponibilità del Promotore, saranno devoluti, come previsto dalla normativa vigente, anche sotto forma di beni o servizi alternativi di pari valore, alla Fondazione Francesca Rava – N.P.H. ITALIA Onlus, con sede in viale Premuda, 38/a – 20129 Milano, codice fiscale 97264070158.

15. VARIE

La partecipazione al Concorso comporta l'accettazione di tutte le clausole del Regolamento.

La partecipazione al Concorso è gratuita, fatte salve le spese ordinarie di connessione ad Internet. Il Promotore non esercita l'attività di internet provider e non trae alcun beneficio dalla connessione alla rete internet: l'accesso al Sito risulterà gratuita senza costi aggiuntivi differenti rispetto a quelli del collegamento alla rete internet che il singolo Partecipante ha concordato con il proprio provider.

I premi in palio non sono convertibili in denaro, né è data facoltà al vincitore di richiedere, con o senza aggiunta di denaro, la possibilità di ricevere premi alternativi anche di minor valore. Solo in caso di giusta causa, il premio previsto potrà essere sostituito a discrezione del Promotore con un bene differente, di valore analogo o superiore.

Nell'ambito delle proprie operazioni di comunicazione e/o di pubblicità relative al Concorso, il Promotore potrà utilizzare i dati dei vincitori su qualsiasi supporto media senza che gli stessi possano esigere un corrispettivo finanziario, avendo preliminarmente il Partecipante accettato tale utilizzo.

Il Promotore non assume alcuna responsabilità per problemi tecnici allo stesso non imputabili quali, a titolo puramente esemplificativo, difficoltà di accesso, problemi causati dalla configurazione del computer del Partecipante e dalla sua modalità di connessione alla rete internet, disfunzioni, riguardanti gli strumenti tecnici, la linea telefonica, il software, e l'hardware, il collegamento internet dei Partecipanti.

Il Promotore non assume inoltre responsabilità alcuna per l'assenza, o per la velocità, del collegamento al Sito, per cause allo stesso non imputabili.

Il Promotore non potrà in nessun caso essere ritenuto responsabile per gli eventi occorsi durante la fruizione dei premi assegnati. Con la partecipazione al Concorso, i Partecipanti riconoscono l'assenza di qualsivoglia responsabilità in capo al Promotore relativamente alla fruizione dei premi eventualmente loro assegnati e in particolare per il verificarsi di problemi, danni, infortuni, a cose e/o persone, che dovessero verificarsi con riguardo alla fruizione di tali premi, manlevandolo da qualsivoglia costo, danno, perdita, onere o altra passività in cui il Promotore dovesse incorrere, che siano direttamente o indirettamente associati alla fruizione dei premi.

Il Promotore si riserva il diritto di agire, nei modi giudicati più opportuni, e nel rispetto delle leggi vigenti, al fine di limitare e/o inibire qualsivoglia iniziativa o comportamento volti ad aggirare le regole di funzionamento del Concorso.

In caso di contestazioni, il Partecipante potrà scrivere all'Ufficio Reclami di Societe Generale, succursale di Milano:

- per posta ordinaria a "Ufficio Reclami – Via Olona 2 – 20123 Milano";
- per posta elettronica alla casella sg.reclami@sgcib.com ;
- attraverso la posta elettronica certificata (PEC) a sg.reclami@legalmail.it.

16. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Il Promotore, in qualità di titolare del trattamento, si impegna al trattamento dei dati raccolti durante il Concorso nel rispetto delle norme e degli obblighi imposti dalla vigente normativa in materia di protezione dei dati personali (Regolamento Ue 2016/679, D.lgs. 196/2003 e successive modifiche ed integrazioni). L'informativa completa è riportata sul Sito e si invitano i Partecipanti a prenderne visione prima di registrarsi al Concorso.

Milano, 29 Settembre 2025