

**REGOLAMENTO ART. 11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001, 430**  
**CONCORSO A PREMI "QUIZTIME BAKE OFF ITALIA"**

**1. Soggetto promotore**

Società promotrice è Discovery Italia srl, con sede legale in via Uberto Visconti di Modrone 11, 20122 Milano. C.F. 04501580965.

**2. Soggetto associato**

Società associata è Friendz srl, con sede legale in Via G. Bruno 5/A, Malnate (VA). C.F. 03478870128.

**3. Società Delegata**

Società delegata è Promosfera S.r.l. con sede legale in Somma Lombardo (VA), Via Giusti 65/A C.F. e P. Iva 02250050024.

**4. Soggetti destinatari**

I destinatari del concorso sono tutti i telespettatori del programma televisivo "Bake Off Italia", in onda su Real Time. Solo maggiorenni.

Sono esclusi dalla partecipazione coloro che intrattengono un rapporto di collaborazione e/o dipendenza con la società promotrice. Sono altresì esclusi i soggetti coinvolti nell'organizzazione e nella gestione del concorso.

**5. Durata del concorso**

La durata complessiva del concorso va dal **30 agosto 2019 al 29 novembre 2019**, tuttavia la partecipazione ai quiz è aperta solamente durante il terzo break pubblicitario di ciascuna puntata di Bake Off Italia, in onda in prima visione ogni venerdì all'interno del periodo concorsuale, indicativamente tra le ore 21.45 e le ore 22.30, a seconda della puntata.

Si precisa che la programmazione di Bake Off Italia potrebbe subire delle variazioni non prevedibili al momento della stesura del presente regolamento che eventualmente verranno tempestivamente comunicate ai partecipanti nelle stesse modalità in cui viene comunicato il concorso.

La partecipazione ai quiz e la modalità di accumulo crediti "Bake Off" sono suddivise in 3 sottoperiodi, come segue:

- 1° sottoperiodo: include le puntate del 30 agosto, 06, 13, 20 e 27 settembre 2019.

La verbalizzazione dei vincitori di questo sottoperiodo è prevista entro il 17 ottobre 2019;

2° sottoperiodo: include le puntate del 4, 11, 18 e 25 ottobre 2019;

La verbalizzazione dei vincitori di questo sottoperiodo è prevista entro il 14 novembre 2019;

- 3° sottoperiodo: include le puntate del 01, 08, 15, 22 e 29 novembre 2019.

La verbalizzazione dei vincitori di questo sottoperiodo è prevista entro il 30 dicembre 2019.

La verbalizzazione della classifica finale è prevista entro il 30 dicembre 2019, nella medesima occasione della verbalizzazione dei vincitori del 3° sottoperiodo.

**6. Prodotti promozionati – Obiettivo del concorso**

I prodotti promozionati sono il programma televisivo Bake Off Italia, in onda su Real Time, canale di proprietà della società promotrice e la piattaforma "Gaming Platform Social" di proprietà della società associata.

Il presente concorso viene effettuato con l'intento di incentivare la visione di Bake Off Italia e l'iscrizione alla piattaforma.

**1. Modalità di partecipazione**

Il presente concorso è suddiviso in 14 sessioni di gioco e consiste in un quiz online (di seguito anche detto "QuizTime") a cui potranno partecipare i telespettatori di Bake Off Italia, durante il terzo break pubblicitario del programma, che è previsto indicativamente tra le ore 21.45 e le ore 22.30.

Il gioco prevede una doppia meccanica di assegnazione dei premi:

- a. Meccanica A – periodica: per ogni sessione di gioco del venerdì, vengono messi a disposizione un totale di 10.000 crediti "Bake Off" che verranno ripartiti in modo equo tra tutti i partecipanti che completeranno con successo il quiz.

I crediti ottenuti in una sessione di gioco si accumuleranno con quelli ottenuti nelle sessioni di gioco del sottoperiodo corrispondente, come da calendario al punto 5. Al termine di ciascun sottoperiodo, i crediti accumulati saranno trasformati in buoni regalo Amazon.it e ciascun vincitore si aggiudicherà 1 euro di buono regalo Amazon.it ogni 10 crediti accumulati nel sottoperiodo.

- b. Meccanica B – finale a classifica: per ogni risposta corretta fornita al quiz, ciascun partecipante otterrà dei punti per scalare la classifica e provare a vincere 1 Knam Experience Cooking Class (maggiori dettagli al punto 9.1).

Di seguito, si dettaglia la modalità di partecipazione al presente concorso.

Durante l'intero periodo del concorso, anche al di fuori del terzo break pubblicitario, gli spettatori di Bake Off Italia dovranno registrarsi sul sito [www.bakeoffquiztime.it](http://www.bakeoffquiztime.it), al fine di poter partecipare al QuizTime il venerdì sera.

#### MECCANICA A

Ogni venerdì sera, durante il terzo break pubblicitario di Bake Off Italia, i telespettatori dovranno collegarsi al sito [www.bakeoffquiztime.it](http://www.bakeoffquiztime.it) e rispondere a 5 domande a risposta multipla, di cui 4 della tipologia "standard" e 1 della tipologia "gold" relativa alle edizioni passate del programma; il tempo massimo disponibile di risposta per ciascuna domanda è di 10 secondi.

In caso di risposta errata a una delle domande oppure di scadenza del tempo massimo previsto per la risposta, si potrebbero configurare le seguenti alternative:

- Il partecipante ha a disposizione una o più vite bonus, acquisite grazie al compimento di determinate missioni sul sito [www.bakeoffquiztime.it](http://www.bakeoffquiztime.it) e/o sulla piattaforma Gaming Platform Social (maggiori dettagli al successivo paragrafo): utilizzando la vita bonus, il partecipante potrà proseguire nel quiz e partecipare all'assegnazione periodica e suddivisione dei crediti (meccanica a.), oltre che all'assegnazione dei punti per ciascuna risposta corretta data (meccanica b.), fermo restando che la vita non permetterà di far acquisire alcun punto relativo alla domanda su cui è stata utilizzata la vita.  
Sarà possibile utilizzare un massimo di due vite bonus in ciascuna sessione di gioco.
- Modalità spettatore: il partecipante non ha a disposizione vite bonus o ha terminato quelle disponibili in ciascuna sessione di gioco, ma potrà comunque proseguire nel quiz e accumulare eventuali punti rispondendo correttamente alle successive domande, ai soli fini della classifica finale (meccanica b.). Il partecipante non concorrerà alla suddivisione dei crediti di sessione (meccanica a.). Per informazioni sul numero di punti assegnati alle risposte esatte date in modalità spettatore, si veda più sotto il paragrafo "classifica finale".

Per ciascuna sessione di QuizTime, saranno suddivisi i 10.000 crediti disponibili equamente tra tutti coloro che completeranno con successo il quiz, o rispondendo correttamente alle 5 domande nei limiti temporali previsti oppure utilizzando massimo due vite e completando il quiz.

Saranno considerati vincitori tutti coloro che, al termine del sottoperiodo di partecipazione, avranno ottenuto minimo 10 crediti.

#### ACQUISIZIONE VITE BONUS

Per poter acquisire vite bonus, durante l'intero periodo concorsuale, i partecipanti potranno:

- a) Invitare un amico a iscriversi al QuizTime utilizzando l'apposita funzione presente sul sito [www.bakeoffquiztime.it](http://www.bakeoffquiztime.it), condividendo il "link referral";
- b) Dopo essersi registrati alla Gaming Platform sul sito <https://gamingplatform.it/>, compiere la seguente missione: "Iscriviti alla piattaforma Gaming Platform Social e fai "follow" alla pagina instagram di "Food Network Italia";
- c) Dopo essersi registrati alla Gaming Platform sul sito <https://gamingplatform.it/>, compiere la seguente missione: "Invita un amico a iscriversi alla piattaforma Gaming Platform Social e a fare "follow" alla pagina instagram di "Food Network Italia".

Ciascuna delle 3 missioni di cui sopra darà diritto a far acquisire una vita al partecipante. Si precisa che l'ultima missione darà diritto al solo partecipante invitante di acquisire una vita bonus e non all'amico invitato.

## MECCANICA B. CLASSIFICA FINALE

Per ogni risposta corretta fornita entro il limite temporale previsto, il telespettatore riceverà dei punti per la classifica finale, come segue:

- domande della tipologia "standard": 3 punti;
- domande della tipologia "gold": 6 punti.

Diversamente da sopra, i punti assegnati per le risposte corrette date in modalità spettatore sono i seguenti:

- domande della tipologia "standard": 1 punto;
- domande della tipologia "gold": 2 punti.

Tutti i punti acquisiti durante l'intero periodo concorsuale da ciascun utente verranno sommati per costituire la classifica finale.

L'utilizzo delle vite bonus non farà attribuire alcun punto a quella specifica domanda, ma darà solo la possibilità di proseguire con il quiz per accedere alla spartizione dei crediti di sessione.

### **1.1. Limiti alla partecipazione**

Sarà possibile partecipare al quiz una sola volta per sessione.

## **8. Modalità di assegnazione dei premi**

Sono previste due modalità di assegnazione dei premi: una periodica (con suddivisione di 10.000 crediti per sessione) e una a classifica finale (a punti per ogni risposta corretta data).

### ASSEGNAZIONE PERIODICA

In ciascuna sessione di gioco saranno suddivisi equamente 10.000 crediti "Bake Off" tra tutti i partecipanti che hanno completato con successo il quiz. Il numero di crediti ripartiti a ciascun partecipante dipende dal numero di partecipanti totali che hanno completato con successo il quiz. I crediti di ciascuna sessione di gioco si cumuleranno con gli altri crediti di sessione ottenuti durante il sottoperiodo di competenza e, nel caso in cui vi fossero dei decimali, saranno arrotondati per difetto e verrà considerata solo l'unità (es. 189,98 crediti saranno arrotondati a 189 crediti).

Saranno considerati vincitori tutti coloro che avranno acquisito almeno **10 crediti** durante ciascun sottoperiodo (come da calendario al punto 5), corrispondenti a 1 buono Amazon del valore di 1 euro.

Ciascun vincitore riceverà un buono Amazon il cui valore sarà proporzionale al numero di crediti acquisiti, ossia **€ 1,00 ogni 10 crediti**.

Al termine del sottoperiodo, saranno azzerati tutti i crediti ottenuti e i partecipanti potranno continuare ad accumularne di nuovi nel sottoperiodo successivo.

NB:

- *Nel caso in cui, all'interno della medesima sessione di gioco, nessun partecipante completi con successo il quiz, i 10.000 crediti saranno spartiti tra tutti coloro i quali avranno risposto correttamente ad almeno 3 domande, senza conteggiare corretta la domanda su cui viene eventualmente utilizzata la vita. Se anche in questo caso, non vi fossero partecipazioni valide, il corrispondente valore dei crediti, pari a € 1.000,00 sarà devoluto alla Onlus indicata al punto 17 di questo regolamento.*
- *Nel caso in cui nessun partecipante, nel corso di un intero sottoperiodo, dovesse raggiungere i 10 crediti necessari per diventare vincitore, sarà stilata una classifica in cui gli utenti saranno ordinati in base al numero di crediti ottenuti e verranno premiati 200 utenti che hanno acquisito il maggior numero di crediti.*

*Per i sottoperiodi 1 e 3, ciascuno dei vincitori si aggiudicherà un buono Amazon.it del valore di € 20, mentre per il sottoperiodo 2, ciascuno dei vincitori si aggiudicherà un buono Amazon.it del valore di € 25.*

*In caso di pari merito, sarà posizionato più alto in classifica il partecipante che avrà utilizzato meno vite bonus durante le sessioni di gioco; nel caso di ulteriore pari merito, sarà premiato chi ha raggiunto il medesimo punteggio in meno sessioni di gioco.*

I file contenenti i dati di tutti i vincitori individuati con questa modalità di vincita saranno consegnati al responsabile della tutela della fede pubblica competente per territorio (art. 9 del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430). Sono previste tre verbalizzazioni, ciascuna al termine di ciascun sottoperiodo di partecipazione, come da calendario al punto 5.

#### CLASSIFICA FINALE

Sarà stilata una classifica al termine del periodo complessivo del concorso, in cui i partecipanti saranno ordinati in modo decrescente sulla base dei punti che avranno accumulato durante l'intero periodo concorsuale rispondendo correttamente alle domande del quiz.

I primi 3 vincitori in classifica saranno considerati i vincitori, mentre i successivi 6 riserve.

In caso di pari merito tra due o più partecipanti, le posizioni in classifica si determineranno sulla base del momento in cui è avvenuta l'iscrizione al QuizTime e più precisamente, si posizionerà più alto in classifica chi si sarà iscritto prima.

La classifica finale sarà verbalizzata nella medesima occasione in cui verrà effettuata la verbalizzazione dell'ultimo sottoperiodo di partecipazione, alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela della fede pubblica competente per territorio (art. 9 del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430).

Ad ogni nominativo estratto verrà assegnato un premio consistente in 1 Knam Experience Cooking Class (v. dettagli al punto 9.1).

*N.B. Qualora lo ritenga necessario al fine di poter consegnare i premi, la Società Promotrice si riserva il diritto di richiedere ai vincitori copia della carta d'identità, o documento valido e, in questo caso, se i dati immessi per la registrazione al form online non corrisponderanno al documento presentato non sarà possibile assegnare il premio.*

Il vincitore non può contestare il premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo. Tuttavia, nel caso in cui il Promotore non sia in grado di consegnare il premio vinto, si riserva il diritto di sostituire i premi annunciati con premi di valore uguale o superiore (circ 28/3/2002 punto 9.6). I vincitori non possono richiedere alcuna indennità in seguito ad eventuali danni conseguenti all'accettazione e/o all'uso del premio.

#### **8.1. Riserve**

I nominativi di riserva per la classifica finale saranno contattati per qualsiasi caso in cui non sia possibile attribuire il premio a qualcuno dei nominativi vincenti. I premi non attribuiti ai vincitori saranno assegnati ai nominativi di riserva in ordine di estrazione degli stessi.

#### **9. Premi in palio**

I premi in palio consistono in:

- buoni regalo Amazon.it di taglio minimo di € 1,00, per un valore massimo presunto di € 14.000,00;
- 3 Knam Experience Cooking Class, del valore unitario di € 260,00.

IL MONTEPREMI complessivo ammonterà a € 14.780,00 (iva esclusa ove dovuta).

I valori dei premi sono da intendersi al valore del listino di vendita al pubblico alla data di stesura del presente regolamento.

#### **9.1. Natura del premio**

##### Buono regalo Amazon.it

I buoni regalo Amazon.it ("Buoni Regalo") possono essere utilizzati solo per l'acquisto di prodotti idonei su [www.amazon.it](http://www.amazon.it). In questi casi, il totale dell'ordine viene detratto dal saldo del Buono Regalo. Il saldo residuo del Buono Regalo verrà visualizzato sull'account Amazon.it del cliente che ha utilizzato il Buono Regalo. Se il totale dell'ordine è superiore al valore del Buono Regalo, la differenza dovrà essere pagata utilizzando un altro metodo di pagamento tra quelli accettati su Amazon.it.

I Buoni Regalo e il saldo residuo degli stessi hanno una validità di dieci anni a partire dalla data di emissione.

I Buoni Regalo non possono essere utilizzati per acquistare altri Buoni Regalo. I Buoni Regalo non possono essere ricaricati, rivenduti, o convertiti in denaro. Il saldo residuo di un Buono Regalo associato ad un account Amazon.it non può essere trasferito su un altro account Amazon.it.

Per maggiori dettagli visitare il sito [amazon.it/gc-legal](http://amazon.it/gc-legal)

#### Knam Experience Cooking Class

Il premio consiste in una lezione presso la scuola di cucina di Ernst Knam, in via Anfossi 10 a Milano, della durata di 3 ore tenuto dallo staff della Pasticceria Ernst Knam per una persona e a seguire un aperitivo.

La lezione potrà essere fruita da gennaio a luglio 2020, secondo il calendario predisposto. La prenotazione dovrà essere effettuata entro e non oltre il mese di dicembre 2019. Si precisa che il numero di posti per ciascuna lezione è limitato a 8.

Il trasferimento per Milano, eventuale vitto e alloggio e spese personali sono a carico del vincitore.

#### **10. Notifica e consegna dei premi**

Tutti i vincitori dei buoni regalo Amazon.it riceveranno il buono via email all'indirizzo indicato in fase di registrazione.

I vincitori dell'esperienza riceveranno la notifica di vincita tramite una e-mail all'indirizzo indicato nel form di registrazione e dovranno confermare la propria accettazione scritta del premio, seguendo le indicazioni riportate nella email stessa.

I premi verranno consegnati in conformità al D.P.R. n° 430/2001 – articolo 1, comma 3.

Per l'esperienza, in caso di mancata fruizione del premio ricevuto per cause non imputabili al Promotore il premio si intenderà comunque assegnato. Il vincitore non avrà più nulla a pretendere.

La mancata accettazione da parte del vincitore e della riserva farà decadere il diritto al premio e si procederà con la devoluzione alla Onlus.

I premi consegnati ai vincitori non potranno essere oggetto di scambi commerciali o pubblicitari.

La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità nel caso in cui si verifichi una delle seguenti condizioni:

- la mailbox di un vincitore risulti piena;
- la mailbox di un vincitore risulti disabilitata;
- l'e-mail indicata dal Partecipante risulti inesistente, errata o incompleta;
- l'e-mail di avviso vincita/istruzioni per riscuotere il premio finisca nella casella di posta indesiderata.

Inoltre, il Partecipante è l'unico responsabile della gestione della propria casella di posta elettronica con particolare riferimento:

- alla presa visione della e-mail con le istruzioni per richiedere il Premio;
- all'adozione delle misure di sicurezza che impediscano ad altri soggetti dallo stesso non autorizzati di accedere alla propria casella di posta.

#### **11. Gratuità della partecipazione**

La partecipazione al concorso è gratuita, salvo le spese di invio sms al costo del piano tariffario del singolo partecipante, telefoniche o di collegamento ad internet necessarie ai fini della partecipazione stessa.

#### **12. Pubblicità del Concorso e del Regolamento**

La società Promotrice comunicherà il concorso attraverso TV, all'inizio e durante il programma televisivo e i propri canali social (Facebook, Instagram, Twitter)

Il messaggio pubblicitario sarà conforme a quanto dichiarato nel presente regolamento. Il regolamento completo sarà messo a disposizione dei partecipanti sul sito [www.bakeoffquiztime.it](http://www.bakeoffquiztime.it)

#### **13. Ambito territoriale**

Il concorso sarà valido su tutto il territorio italiano e nella Repubblica di San Marino.

#### **14. Garanzie e Adempimenti**

La raccolta dei nominativi sul web per la partecipazione al concorso avverrà tramite software informatico per il quale viene redatta apposita dichiarazione sostitutiva di atto notorio sul corretto funzionamento dello stesso.

In ottemperanza a quanto richiesto dal DPR 430/2001 art. 7, viene prestata idonea fidejussione a garanzia dell'intero montepremi.

Il presente concorso a premi si svolge nel rispetto del D.P.R. 26 Ottobre 2001, n° 430 e secondo le istruzioni indicate nella Circolare 28 Marzo n° 1/AMTC del Ministero dello Sviluppo Economico.

**La partecipazione alla presente manifestazione a premi comporta per il partecipante l'accettazione incondizionata e totale delle regole e delle clausole contenute nel presente regolamento senza limitazione alcuna, ivi compreso il valore indicato dei premi in palio.**

In caso di palesi e rilevabili tentativi di truffa e di dichiarazioni false e inesatte, il Promotore si riserva di effettuare l'immediata cancellazione dell'utente.

Gli utenti che, secondo il giudizio insindacabile della Società promotrice o di terze parti incaricate dalla stessa, partecipino con mezzi e strumenti in grado di eludere l'aleatorietà, o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa, verranno esclusi dalla partecipazione e non potranno godere dell'eventuale premio vinto.

Pertanto, la Società promotrice, o terze parti incaricate dalla stessa, si riservano il diritto di procedere, nei confronti di tutti i partecipanti e nei termini giudicati più opportuni (che includono, se ritenuto necessario, la richiesta del documento di identità) e nel rispetto delle leggi vigenti.

##### **14.1. Allocazione del server**

Il database del concorso sarà appoggiato su un server allocato nel territorio italiano, con sede presso la Società Keliweb S.r.l.

#### **15. Strumenti elettronici e telematici**

Il Promotore declina ogni responsabilità per qualsiasi problema di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, l'accessibilità al gioco online e la rete telefonica mobile e fissa che possa impedire ad un utente di partecipare al concorso.

Declina altresì ogni responsabilità per problemi causati dalla configurazione del computer/device dell'utente che potrebbero ripercuotersi sulle prestazioni dell'utente stesso in fase di gioco.

#### **16. Rivalsa**

La società Promotrice non intende esercitare il diritto di rivalsa della ritenuta alla fonte prevista dall'art. 30 del D.P.R. n° 600 del 29/09/73 e si fa carico del relativo onere tributario.

#### **17. Onlus beneficiaria**

I premi non richiesti o non assegnati, diversamente da quelli rifiutati, saranno devoluti all'Associazione Onlus Amici della Guinea Bissau, con sede in via Maino, 2 – Busto Arsizio (VA). C.F: 90030520127.

**Soggetto Delegato  
Promosfera srl**