

# FANCY TWIST

## REGOLAMENTI - CONDIZIONI DI VENDITA - INFORMATIVA PRIVACY

### REGOLAMENTO FASE ONLINE - CONUNDRUM

#### 1 NATURA DELL'INIZIATIVA

*Conundrum* è un gioco enigmistico online organizzato da Astridamia di Tommaso Valeriani e accessibile tramite il sito ufficiale ([www.astridamia.it](http://www.astridamia.it)).

Il gioco consiste nella risoluzione di una serie di prove enigmistico-logiche basate esclusivamente sulle capacità deduttive, osservative e interpretative dei partecipanti.

L'iniziativa non costituisce concorso o operazione a premi ai sensi del DPR 430/2001 e non prevede premi in denaro né assegnazioni casuali di vantaggi economici.

La qualificazione eventualmente ottenuta consente esclusivamente l'accesso prioritario alla prenotazione della successiva fase dal vivo denominata *Arcaday*, alle condizioni previste dall'organizzazione.

#### 2 ACCESSO AL GIOCO

La partecipazione avviene tramite:

- > registrazione di un account sul sito;
- > acquisto dell'accesso alla sessione di gioco.

Alla data e ora stabilite, i partecipanti accedono alla sessione tramite il proprio account personale.

L'accesso è personale e non cedibile.

#### 3 REQUISITI TECNICI

Per partecipare è necessario disporre di:

- > connessione internet stabile;
- > dispositivo funzionante;
- > browser aggiornato e compatibile.

L'organizzazione non è responsabile per problemi tecnici derivanti da:

- > connessione dell'utente;
- > dispositivi dell'utente;
- > impostazioni locali del browser o del sistema;
- > incompatibilità software non imputabili ai propri sistemi.

Fa fede esclusivamente l'orario registrato dai server dell'organizzazione.

#### 4 SVOLGIMENTO DELLA PROVA

Alla data stabilita i partecipanti accedono alla prova enigmistica.

Il completamento della prova consiste nell'individuazione di una serie di soluzioni distinte (ad esempio singole parole, frasi, codici alfanumerici e simili), ognuna derivata da uno degli enigmi proposti, da inserire nei rispettivi campi dell'apposito modulo entro il tempo limite indicato per la sessione di gioco (21.00 > 22.00, 60 minuti).

Il sistema registra automaticamente:

- > correttezza della soluzione;
- > orario di invio.

La classifica è determinata in base al numero di soluzioni corrette ottenute dal partecipante e, a parità di risultato, in base all'ordine cronologico di ricezione dell'invio.

I partecipanti vengono pertanto ordinati prioritariamente in funzione del numero di risposte corrette e, successivamente, in funzione dell'orario di invio registrato dal sistema.

#### 5 INVIO DELLA SOLUZIONE

Per ogni sessione è consentito un solo invio della soluzione per account.

Una volta inviato il codice finale, non è possibile modificare o trasmettere nuovamente la risposta.

## 6 COMUNICAZIONE DEI RISULTATI

Al termine della sessione i partecipanti ricevono comunicazione del risultato tramite il proprio account e/o via email.

Lo stato può essere:

- Iniziato (partecipante classificato tra i primi dieci della graduatoria finale);
- Adepto (partecipante classificato tra l'undicesima e la ventesima posizione della graduatoria finale);
- Neofita (partecipante classificato tra la ventunesima e la trentesima posizione della graduatoria finale);
- Profano (partecipante classificato dalla trentunesima posizione in poi della graduatoria finale).

Le decisioni dell'organizzazione in merito alla validità delle soluzioni, alla corretta applicazione del regolamento e alla gestione di eventuali casi non previsti sono definitive.

## 7 PARTECIPAZIONE

La partecipazione è riservata a utenti maggiorenni.

Il partecipante è responsabile dell'uso del proprio account e della riservatezza delle credenziali di accesso.

## 8 CORRETTEZZA DELLA COMPETIZIONE

È vietato:

- utilizzare strumenti automatizzati, bot o software di alterazione;
- tentare di alterare, manipolare o compromettere il funzionamento della piattaforma;
- interferire con la regolarità della sessione;
- condividere modalità fraudolente di accesso o invio.

L'organizzazione può sospendere, invalidare o escludere la partecipazione in caso di comportamento scorretto, fraudolento o incompatibile con il corretto svolgimento dell'iniziativa.

## 9 ANOMALIE TECNICHE E INTERRUZIONI

In caso di malfunzionamenti tecnici significativi, anomalie di sistema, interruzioni di servizio o eventi imprevedibili che possano compromettere la regolarità della sessione, l'organizzazione si riserva la facoltà di:

- sospendere temporaneamente la sessione;
- rinviarla;
- annullarla;
- riprogrammarla in altra data o con altra modalità.

In tali casi non sussiste diritto ad ulteriori pretese, salvo eventuali soluzioni organizzative alternative stabilite dall'organizzazione.

## 10 ACCESSO ALLA FASE DAL VIVO (LIVE)

I primi 10 partecipanti classificati acquisiscono il diritto di accesso prioritario alla prenotazione dell'evento dal vivo Arcaday.

I successivi 10 partecipanti classificati accedono come riserve, secondo disponibilità.

La qualificazione consente l'accesso prioritario alla prenotazione dell'evento Live secondo le modalità previste dall'organizzazione.

Eventuali condizioni agevolate di partecipazione (quali, a titolo esemplificativo, la gratuità della quota dell'Alfiere - il giocatore "caposquadra" che ha superato il Conundrum) fanno parte della struttura dell'esperienza e non costituiscono premio in denaro né vincita ai sensi della normativa vigente.

La partecipazione alla fase Live è soggetta a disponibilità, prenotazione e pagamento secondo le modalità indicate.

## 11 ACCETTAZIONE

La partecipazione al Conundrum implica la lettura e l'accettazione integrale del presente regolamento, nonché delle condizioni di vendita e dell'informativa privacy riportate a seguire.

## CONDIZIONI DI VENDITA FASE ONLINE - CONUNDRUM

### 1 VENDITORE

Astridamia di Tommaso Valeriani  
Via dei Mari 44 – 53047 Sarteano (SI)  
P.IVA IT 01621580529  
Email: info@astridamia.it

### 2 OGGETTO

Il servizio consiste nella fornitura dell'accesso a una sessione di gioco digitale denominata Conundrum, fruibile online in una data e fascia oraria determinate.

### 3 PREZZO

Il prezzo dell'accesso è indicato nella pagina di acquisto.  
Può essere previsto un contributo facoltativo di sostegno al progetto, il quale non attribuisce vantaggi competitivi né diritti ulteriori rispetto all'accesso acquistato.

### 4 PAGAMENTO

Il pagamento avviene tramite i sistemi elettronici indicati sul sito.  
La conferma dell'acquisto viene inviata via email o resa disponibile tramite l'account utente.

### 5 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

Il servizio consiste nella possibilità di accedere alla sessione di gioco nella data e nella fascia oraria comunicate dall'organizzazione.  
L'impossibilità di fruire del servizio per cause imputabili al partecipante, inclusi problemi di connessione, dispositivo, configurazione tecnica o indisponibilità personale, non dà diritto a rimborso.

### 6 DIRITTO DI RECESSO

Ai sensi dell'art. 59 del D.Lgs. 206/2005, l'utente prende atto che, trattandosi di servizio digitale/esperienziale con fruizione programmata in data specifica, non è previsto il diritto di recesso una volta perfezionato l'acquisto, salvo annullamento del servizio da parte dell'organizzazione.

### 7 MANCATA PARTECIPAZIONE

La mancata partecipazione per cause personali non dà diritto a rimborso, recupero o spostamento della sessione.

### 8 MODIFICHE, RINVII O ANNULLAMENTI

Per esigenze tecniche, organizzative, di sicurezza o cause di forza maggiore, l'organizzazione può modificare, rinviare o annullare la sessione.

In tali casi l'organizzazione potrà, a propria discrezione, prevedere:

- > nuova data;
- > nuova sessione equivalente;
- > altra soluzione organizzativa ritenuta congrua.

## INFORMATIVA PRIVACY

### 1 TITOLARE DEL TRATTAMENTO

Il Titolare del trattamento è:  
Astridamia di Tommaso Valeriani  
Via dei Mari 44 - 53047 Sarteano (SI)  
Email: [info@astridamia.it](mailto:info@astridamia.it)

### 2 FINALITÀ DEL TRATTAMENTO

I dati personali forniti dagli utenti sono trattati per le seguenti finalità:

- > creazione e gestione dell'account;
- > gestione dell'acquisto e della partecipazione al Conundrum;
- > eventuale gestione della prenotazione e partecipazione all'evento dal vivo;
- > comunicazioni organizzative e operative relative all'iniziativa;
- > adempimenti amministrativi, fiscali e legali.

### 3 BASE GIURIDICA

Il trattamento dei dati si basa su:

- > esecuzione di misure precontrattuali e contrattuali;
- > adempimento di obblighi di legge;
- > consenso dell'interessato, ove richiesto.

### 4 MODALITÀ DEL TRATTAMENTO

I dati sono trattati con strumenti informatici e organizzativi adeguati, nel rispetto dei principi di liceità, correttezza, pertinenza e minimizzazione.

I dati potranno essere trattati anche tramite strumenti digitali e servizi tecnici necessari alla gestione del sito e dell'evento (es. piattaforme di pagamento, servizi email, hosting), nel rispetto delle normative vigenti.

### 5 CONSERVAZIONE DEI DATI

I dati sono conservati per il tempo necessario alla gestione dell'iniziativa e agli adempimenti connessi, salvo diversi obblighi di legge.

### 6 DIRITTI DELL'INTERESSATO

L'interessato può in qualsiasi momento esercitare i diritti previsti dagli artt. 15 e ss. del Regolamento UE 2016/679, tra cui accesso, rettifica, cancellazione, limitazione, opposizione e portabilità, scrivendo a: [info@astridamia.it](mailto:info@astridamia.it)

## REGOLAMENTO FASE DAL VIVO - ARCADAY

### 1 NATURA DELL'EVENTO

*Arcaday* è un evento ludico dal vivo ideato e organizzato da Astridamia di Tommaso Valeriani. L'esperienza consiste in attività di logica, osservazione, collaborazione e spostamento leggero in autonomia, in contesti ordinari e accessibili.

L'evento non costituisce attività sportiva, non richiede prestazioni atletiche e non è impostato come esperienza fisicamente rischiosa.

Le prove sono ideate per essere affrontate con ragionamento, attenzione e collaborazione, e non richiedono in alcun caso di correre, arrampicarsi, scavalcare, forzare accessi o compiere azioni imprudenti o pericolose.

### 2 REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è riservata esclusivamente a soggetti maggiorenni.

Possono partecipare i giocatori qualificati tramite Conundrum che abbiano completato correttamente la prenotazione e fornito la documentazione richiesta.

Ogni squadra (di seguito *Eteria*) deve essere composta da 2 a 4 partecipanti e disporre di un mezzo di trasporto autonomo, poiché alcune fasi del gioco prevedono brevi spostamenti tra diverse località.

### 3 PRENOTAZIONE DELL'ETERIA

La prenotazione dell'Eteria è effettuata dal giocatore che ha vinto il Conundrum (di seguito *Alfiere*), che provvede alla composizione del team e al pagamento delle quote previste per gli altri partecipanti (di seguito *Legati*).

L'Alfiere, in qualità di caposquadra, svolge la funzione di referente logistico della sua Eteria nei rapporti con l'organizzazione.

Una volta completata la prenotazione, non è possibile aggiungere ulteriori partecipanti all'Eteria.

### 4 RUOLO DELL'ALFIERE

L'Alfiere si impegna a:

- informare i Legati della propria Eteria delle condizioni di partecipazione;
- garantire che gli stessi abbiano preso visione del regolamento e accettato le condizioni di partecipazione;
- trasmettere loro le istruzioni operative fornite dall'organizzazione;
- verificare, per quanto di sua competenza, che ciascun Legato completi la documentazione richiesta entro i termini indicati.

L'organizzazione si riserva in ogni caso la facoltà di richiedere verifiche, integrazioni o conferme documentali ove ritenuto necessario.

### 5 ASSENZA DELL'ALFIERE, DEI LEGATI E SOSTITUZIONI

L'Alfiere svolge un ruolo organizzativo nella fase di prenotazione e nei rapporti con l'organizzazione.

La sua eventuale assenza all'evento non impedisce automaticamente la partecipazione dell'Eteria, purché siano presenti almeno 2 partecipanti regolarmente registrati e in regola con la documentazione richiesta.

L'eventuale assenza di uno o più membri della squadra non dà diritto a rimborso, recupero o spostamento della partecipazione.

I posti prenotati per Alfiere e Legati possono essere ceduti o sostituiti prima dell'evento, purché i nuovi partecipanti:

- siano maggiorenni;
- completino correttamente la documentazione richiesta entro i termini indicati dall'organizzazione;
- accettino integralmente il regolamento, l'informativa privacy e le condizioni di partecipazione previste.

L'organizzazione si riserva la facoltà di non ammettere soggetti sostitutivi in caso di documentazione omessa, incompleta, tardiva o non conforme.

### 6 DOCUMENTAZIONE OBBLIGATORIA

La partecipazione all'evento è subordinata alla corretta compilazione e trasmissione della documentazione richiesta entro i termini indicati dall'organizzazione.

In caso di documentazione omessa, incompleta, illeggibile, tardiva o non conforme, l'organizzazione può negare la partecipazione del singolo soggetto interessato.

Qualora tale irregolarità incida sulla validità dell'Eteria o sul rispetto dei requisiti minimi di ammissione, l'organizzazione potrà impedire la partecipazione dell'intera squadra.

## **7 INIZIO E SVOLGIMENTO DELL'EVENTO**

L'evento ha inizio nei punti e negli orari comunicati dall'organizzazione.

Non è previsto un check-in centralizzato obbligatorio, salvo diversa indicazione.

Le modalità di svolgimento dettagliate fanno parte integrante dell'esperienza di gioco e non vengono comunicate preventivamente in forma completa.

Gli spostamenti tra le varie fasi dell'evento avvengono in autonomia e devono essere effettuati con prudenza, buon senso e nel pieno rispetto delle norme vigenti.

## **8 SICUREZZA E LIMITI DELL'ESPERIENZA**

I partecipanti sono tenuti a:

- rispettare il codice della strada e la segnaletica;
- rispettare le indicazioni dell'organizzazione e del personale di gioco;
- non accedere a luoghi, passaggi o situazioni che appaiano chiaramente non accessibili, inadeguati, non sicuri o non coerenti con le indicazioni fornite dall'organizzazione;
- non compiere azioni potenzialmente pericolose per sé o per altri;
- interrompere immediatamente la partecipazione in caso di dubbio sulla sicurezza di una situazione.

L'evento non richiede in alcun caso comportamenti fisicamente rischiosi o imprudenti.

Qualora un partecipante ritenga che una situazione, un luogo o una condizione non sia sicura, dovrà astenersi dall'azione e, se necessario, contattare l'organizzazione.

L'organizzazione si riserva la facoltà di modificare, sospendere o interrompere singole prove o parti dell'evento per ragioni di sicurezza, organizzative, tecniche o di forza maggiore.

## **9 COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI**

I partecipanti devono mantenere un comportamento corretto, prudente e rispettoso nei confronti di:

- altri partecipanti;
- staff e collaboratori;
- attività ospitanti;
- spazi, arredi, materiali e luoghi coinvolti nell'esperienza.

È espressamente vietato:

- correre in modo imprudente;
- arrampicarsi, scavalcare o forzare accessi;
- manomettere strutture, oggetti o allestimenti;
- disturbare, intimidire, molestare o aggredire altre persone;
- ostacolare volontariamente il corretto svolgimento dell'evento;
- tenere comportamenti incompatibili con la sicurezza o con la natura dell'iniziativa.

## **10 ESCLUSIONE DALL'EVENTO**

L'organizzazione può disporre in qualsiasi momento l'esclusione immediata del singolo partecipante o dell'intera Eteria in caso di:

- violazione del regolamento;
- condotte scorrette, aggressive, offensive o fraudolente;
- comportamenti pericolosi o incompatibili con la sicurezza;
- mancato rispetto delle indicazioni organizzative;
- tentativo deliberato di aggirare le regole delle prove, ottenere vantaggi indebiti o compromettere il regolare svolgimento dell'esperienza.

L'eventuale esclusione non dà diritto a rimborso.

## **11 DIREZIONE DI GIOCO**

Le decisioni dello staff e dei Game Master relative a:

- interpretazione delle regole;
- gestione del flusso di gioco;
- attribuzione di punteggi, vantaggi o penalità;
- risoluzione di casi dubbi o non previsti;

sono definitive e insindacabili.

Per specifiche prove o fasi dell'evento, l'organizzazione può prevedere regole operative particolari, limitazioni, aree condivise, bonus, penalità o altre meccaniche funzionali al corretto svolgimento dell'esperienza. Tali istruzioni vengono comunicate ai partecipanti durante l'evento e costituiscono parte integrante delle regole di gioco.

## 12 RIPRESE FOTO E VIDEO / USO IMMAGINI

Durante lo svolgimento dell'evento possono essere effettuate riprese fotografiche, video o altri contenuti audiovisivi a fini documentativi, informativi, promozionali e di comunicazione connessi all'iniziativa Fancy Twist - Arcaday.

La partecipazione all'evento comporta l'accettazione dell'eventuale presenza in tali contenuti, che potranno essere utilizzati da Astridamia di Tommaso Valeriani sui propri canali ufficiali, inclusi a titolo esemplificativo:

- sito web;
- social network;
- materiali promozionali digitali o cartacei;
- contenuti informativi o di archivio.

L'utilizzo delle immagini avviene a titolo gratuito, senza diritto ad alcun compenso, e nel rispetto della dignità e dell'immagine della persona.

## 13 MODIFICHE ORGANIZZATIVE

L'organizzazione può apportare modifiche al programma, agli orari, alle sedi, alle modalità delle prove o alla struttura dell'esperienza per ragioni tecniche, organizzative, di sicurezza o di forza maggiore.

Tali eventuali modifiche non alterano la natura generale dell'evento e non danno diritto a pretese ulteriori, salvo diversa decisione dell'organizzazione.

## 14 ACCETTAZIONE - LIBERATORIA DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione all'evento avviene su base volontaria.

I partecipanti dichiarano di essere consapevoli che l'attività consiste in un evento ludico e di intrattenimento privo di particolari rischi fisici.

Ogni partecipante è tenuto a valutare autonomamente la propria idoneità personale alla partecipazione, anche in relazione alle proprie condizioni fisiche, di salute o di mobilità.

I partecipanti sono responsabili della propria condotta e di eventuali danni causati a persone o cose.

La partecipazione all'evento implica la lettura e l'accettazione integrale del presente regolamento e della documentazione collegata.