

Regolamento ufficiale del concorso Sfida tra studenti per lo sviluppo di app AdMob

NON VALIDO LADDOVE VIETATO DALLA LEGGE. IL CONCORSO È APERTO A TUTTI I RESIDENTI NEI 50 STATI DEGLI USA, NEL DISTRETTO DELLA COLUMBIA E NEL RESTO DEL MONDO, AD ECCEZIONE DI BIRMANIA (MYANMAR), CUBA, IRAN, COREA DEL NORD, QUEBEC, SUDAN E SIRIA.

LA PARTECIPAZIONE A QUESTO CONCORSO IMPLICA L'ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO UFFICIALE.

La Sfida tra studenti per lo sviluppo di app AdMob (il "**Concorso**") è un concorso di abilità in cui i partecipanti devono inviare un'applicazione per dispositivi mobili da inserire nel Google Play Store o nell'Apple App Store e che utilizzi AdMob per la monetizzazione, oltre a una relazione di lavoro che riassume la loro strategia. Il Concorso è finalizzato a promuovere la creatività dei partecipanti e il loro approccio scientifico nei confronti della tecnologia per lo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili nonché a premiare i meriti dei partecipanti nell'ambito di queste attività. Le applicazioni per dispositivi mobili verranno valutate da una giuria, che sceglierà l'applicazione vincitrice in conformità al presente Regolamento ufficiale. I premi verranno assegnati ai partecipanti le cui applicazioni per dispositivi mobili si aggiudicheranno il punteggio più alto in base ai criteri di valutazione. Vedere di seguito per tutti i dettagli.

1. CONTRATTO VINCOLANTE. Per poter partecipare al Concorso, è necessario accettare il presente Regolamento ufficiale ("**Regolamento**"). Pertanto, è opportuno leggere questo Regolamento prima di iscriversi, per assicurarsi di averlo compreso e di convenire con quanto in esso riportato. L'utente accetta che l'invio di una domanda di iscrizione al Concorso implica l'accettazione del presente Regolamento. Nel caso in cui l'utente non accetti il presente Regolamento, non potrà partecipare al Concorso e non sarà idoneo a ricevere i premi descritti in questo Regolamento. Il presente Regolamento costituisce un accordo giuridicamente vincolante tra l'utente e Google in merito al Concorso.

2. IDONEITÀ. Per essere idoneo a partecipare al Concorso, l'utente: (1) deve avere raggiunto la maggiore età nel paese, nello stato, nella provincia o nella giurisdizione di residenza (o deve avere compiuto almeno 20 anni a Taiwan) al momento dell'iscrizione; (2) non deve risiedere in Birmania (Myanmar), Cuba, Iran, Corea del Nord, Quebec, Sudan o Siria; (3) non deve essere una persona o un'entità soggetta a controlli o sanzioni sulle esportazioni USA; (4) deve essere uno studente regolarmente iscritto presso un istituto di istruzione; (5) deve avere accesso a Internet per tutto il Periodo del Concorso. Il Concorso non è valido in Birmania (Myanmar), Cuba, Iran, Corea del Nord, Quebec, Sudan, Siria e laddove vietato dalla legge. Non sono idonei a partecipare al Concorso dipendenti, stagisti, fornitori e titolari di cariche ufficiali presso Google Inc., sue eventuali società madri, consociate e affiliate, nonché i rispettivi dirigenti, funzionari, dipendenti, agenzie pubblicitarie e di promozione, rappresentanti e agenti ("**Entità del Concorso**"), i membri delle Entità del Concorso e i loro familiari stretti (genitori, fratelli, figli, coniugi e partner di ciascuno, indipendentemente da dove vivono) e i membri delle famiglie di tali dipendenti, funzionari e dirigenti (siano esse imparentate o meno). Lo Sponsor si riserva il diritto di verificare l'idoneità e di pronunciarsi in merito a qualsiasi controversia, in qualsiasi momento. Per maggiore chiarezza, i rappresentanti degli studenti Google e i membri del Gruppo di sviluppatori Google non sono considerati Entità del Concorso in base esclusivamente alla loro

condizione di Rappresentanti degli studenti Google e di membri del Gruppo di sviluppatori Google e possono partecipare al Concorso se dispongono dei requisiti di idoneità.

La mancanza di uno dei requisiti previsti può comportare l'esclusione dell'utente e del suo team dal Concorso. Se il Concorrente fa parte di un team di cinque (5) persone, dichiara che tutti i singoli membri del team sono a conoscenza delle azioni da lui intraprese e del Regolamento, di cui accettano i termini e le condizioni. Se il Concorrente si iscrive in rappresentanza di un'azienda o per conto del suo datore di lavoro, il presente Regolamento è vincolante per il singolo Concorrente e/o per il suo datore di lavoro. Se il Concorrente sta agendo nell'esercizio delle sue funzioni, come dipendente, fornitore o agente di terze parti, garantisce che l'altra parte è a conoscenza delle azioni da lui intraprese e ha espresso il suo consenso, inclusa l'eventuale assegnazione di un premio. Il Concorrente garantisce inoltre che le sue azioni non violano le norme e le procedure del datore di lavoro o dell'azienda che rappresenta.

3. SPONSOR. Il Concorso è sponsorizzato da Google Inc. ("**Google**" o "**Sponsor**"), una società del Delaware con sede principale presso 1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043, USA.

4. PERIODO DEL CONCORSO. Il Concorso ha inizio alle 12:00:00 (fuso orario della costa USA del Pacifico) del 28 gennaio 2016 e termina alle 23:59:59 (fuso orario del Pacifico) del 28 giugno 2016 ("**Periodo del Concorso**"). *I CONCORRENTI SONO RESPONSABILI DELLA DETERMINAZIONE DEL FUSO ORARIO CORRISPONDENTE NELLE RISPETTIVE GIURISDIZIONI*

5. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE. Per partecipare al Concorso, visitare il relativo sito web all'indirizzo <https://www.google.com/admob/challenge> ("**Sito del Concorso**") durante il Periodo del Concorso e seguire le istruzioni su come inviare un'applicazione per dispositivi mobili disponibile nel Google Play Store o nell'Apple App Store, utilizzare AdMob per la monetizzazione dell'applicazione e inviare una relazione di lavoro che riassume la strategia commerciale ("**Applicazione per dispositivi mobili**"). L'Applicazione per dispositivi mobili deve soddisfare i "Requisiti delle applicazioni per dispositivi mobili" descritti di seguito.

I concorrenti possono partecipare singolarmente o in team di cinque (5) persone, ognuna delle quali soddisfa i criteri di idoneità ("**Concorrente**"). **LIMITE DI UNA (1) ISCRIZIONE PER CONCORRENTE.** Eventuali iscrizioni successive verranno squalificate. Tutte le iscrizioni devono pervenire entro le 23:59 (fuso orario del Pacifico) del **28 giugno 2016**. Le campagne AdMob di ciascun Concorrente possono essere pubblicate in qualsiasi momento tra le 12:00 (fuso orario del Pacifico) del 28 gennaio 2016 e le 23:59 (fuso orario del Pacifico) del 28 giugno 2016. Le iscrizioni verranno considerate nulle in caso fossero, in tutto o in parte, illeggibili, incomplete, danneggiate, alterate, contraffatte, ottenute con la frode o in ritardo. Tutte le iscrizioni verranno considerate eseguite dal titolare dell'account autorizzato dell'indirizzo email inviato al momento dell'iscrizione e al potenziale vincitore potrà essere richiesto di dimostrare di essere il titolare di tale account. Per "titolare dell'account autorizzato" si intende la persona fisica che ha ricevuto un indirizzo email da un Internet Service Provider (provider di servizi Internet), un provider Internet online o da un'altra organizzazione responsabile dell'assegnazione dell'indirizzo email per il dominio.

6. REQUISITI DELLE APPLICAZIONI PER DISPOSITIVI MOBILI. L'Applicazione per dispositivi mobili deve soddisfare i seguenti criteri:

- (a) Non deve includere contenuti spregiativi, offensivi, minacciosi, diffamatori, denigratori, calunniosi o altri contenuti inappropriati, di natura sessuale, volgari, indecenti, ingannevoli, ingiuriosi o in qualsiasi modo discriminatori o che promuovano l'odio o la violenza nei confronti di singoli o gruppi o in altro modo non conformi al tema e allo spirito del Concorso, così come stabilito dallo Sponsor a sua totale discrezione.
- (b) Non deve includere contenuti, materiali o elementi illeciti o altrimenti in violazione o contrari a tutte le normative e disposizioni di legge federali, statali, provinciali o locali vigenti nello stato in cui viene creata l'Applicazione per dispositivi mobili.
- (c) Non deve includere contenuti, materiali o elementi che mostrino qualsiasi pubblicità, slogan, logo o marchi di terze parti o che in altro modo indichino una sponsorizzazione o un sostegno offerti da entità commerciali terze oppure che non rispettino lo spirito del Concorso, così come stabilito dallo Sponsor a sua totale discrezione. Qualora l'Applicazione per dispositivi mobili dovesse violare quanto indicato sopra, lo Sponsor si riserva il diritto, a sua totale discrezione, di squalificare il Concorrente.
- (d) Deve essere un'opera originale, inedita, che non contenga, integri o utilizzi in alcun modo contenuti, materiali o elementi di proprietà di parti o entità terze.
- (e) Non può includere contenuti, elementi o materiali che violano i diritti di terze parti, inclusi, senza alcuna limitazione, i diritti di pubblicità redazionale, privacy o proprietà intellettuale.
- (f) Deve essere inviata al Google Play Store o all'Apple App Store durante il Periodo del Concorso.
- (g) Deve essere conforme alle norme del Google Play Store, se inviata al Google Play Store, e alle norme dell'Apple App Store, se inviata all'Apple App Store.
- (h) Deve essere conforme alle linee guida e alle norme dei publisher AdMob e, prima della pubblicazione nel Google Play Store o nell'Apple App Store, deve essere stata installata la versione più recente dell'SDK per gli annunci per dispositivi mobili di Google.
- (i) Deve ricevere una classificazione di tipo "Maturità bassa" o "Tutti" nel Google Play Store oppure una classificazione "12+" o inferiore nell'Apple App Store.
- (j) Deve utilizzare AdMob esclusivamente per la monetizzazione.
- (k) Deve definire le impostazioni AdMob per la pubblicazione di pubblicità nell'Applicazione per dispositivi mobili.
- (l) Deve essere abbinata ad una relazione di lavoro ("**Relazione di lavoro**") che includa:
 - (i) un riepilogo del progetto; (ii) una descrizione dell'organizzazione e delle modalità di gestione del team; (iii) le procedure utilizzate per la creazione dell'applicazione e le motivazioni; (iv) la strategia di monetizzazione; (v) la strategia di marketing e (vi) i risultati. Ogni Concorrente deve caricare la Relazione di lavoro entro le 23:59 (fuso orario del Pacifico) del 28 giugno 2016.

Durante il Periodo del Concorso, lo Sponsor e/o la Giuria (definita di seguito) valuteranno ogni Applicazione per dispositivi mobili per garantire che sia conforme ai Requisiti delle applicazioni per dispositivi mobili. Lo Sponsor si riserva il diritto, a sua totale discrezione, di squalificare qualsiasi Concorrente che invii un'Applicazione per dispositivi mobili non conforme ai Requisiti delle Applicazioni per dispositivi mobili.

7. VALUTAZIONE. Ogni applicazione verrà valutata da una giuria di esperti formata da dipendenti dello Sponsor e/o persone nominate dallo Sponsor stesso ("**Giuria**"). Durante la Fase 1 e la Fase 2, lo Sponsor valuterà ogni applicazione. Nella Fase 3 ogni applicazione verrà valutata da sei esperti.

Fase 1. Dal 29 giugno 2016 al 28 luglio 2016, la Giuria valuterà ogni Applicazione per dispositivi mobili in base ai seguenti criteri programmatici:

1. Recensioni. Le valutazioni a 5 stelle valgono 10 punti, le recensioni a 4 stelle valgono 8 punti e così via.
2. Download. I punti verranno assegnati in base al numero totale di download, conformemente ai seguenti intervalli: 0+ (10 punti totali); 5-10 (20 punti totali); 11-50 (30 punti totali); 51-100 (40 punti totali); 101-500 (50 punti totali); 501-1000 (60 punti totali); 1.001-5.000 (70 punti totali); 5.001-10.000 (80 punti totali); 10.001-50.000 (90 punti totali); 50.001-100.000 (100 punti totali); 100.001-500.000 (110 punti totali); 500.001-1.000.000 (120 punti totali); 1.000.001-5.000.000 (130 punti totali); 5.000.001-10.000.000 (140 punti totali); 10.000.001-50.000.000 (150 punti totali); 50.000.001-100.000.000 (160 punti totali); 100.000.001-500.000.000 (170 punti totali).
3. Impressioni degli annunci nell'applicazione (1000 impressioni generate da AdMob valgono 10 punti).
4. Entrate ottenute dal Concorrente. Ogni centesimo (\$ 0,01) vale 20 punti in base al tasso di cambio del 28 gennaio 2016.

Se i Concorrenti creano un'applicazione iOS e il numero di download non è visibile pubblicamente, dovranno inviare uno screenshot che mostra i download verificati, a condizione che i Concorrenti non condividano le informazioni personali. Lo Sponsor si riserva il diritto, a sua totale discrezione, di squalificare i Concorrenti che forniscono false informazioni. La Giuria valuterà ogni Applicazione per dispositivi mobili e assegnerà un punteggio costituito dalla somma dei punteggi calcolati in base ai criteri sopra elencati. I primi dieci Concorrenti in ognuna delle seguenti regioni ("**Semifinalisti**"): Nord America (Canada, Costa Rica, Messico, Panama, Trinidad e Tobago, Stati Uniti d'America), LATAM (Argentina, Brasile, Cile, Colombia, Paraguay, Perù, Uruguay, Venezuela), EMEA (Austria, Belgio, Camerun, Costa d'Avorio, Croazia, Repubblica Ceca, Danimarca, Egitto, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Grecia, Ungheria, Islanda, Iraq, Irlanda, Israele, Italia, Giordania, Kenya, Kuwait, Lettonia, Libano, Libia, Lituania, Marocco, Paesi Bassi, Nigeria, Norvegia, Polonia, Portogallo, Qatar, Romania, Russia, Arabia Saudita, Sudafrica, Spagna, Svezia, Turchia, Emirati Arabi Uniti, Regno Unito, Zimbabwe) e APAC (Australia, Cambogia, Cina, Figi, Hong Kong, India, Indonesia, Giappone, Malesia, Nuova Zelanda, Pakistan, Filippine, Singapore, Corea del Sud, Sri Lanka, Taiwan, Thailandia, Vietnam), le cui applicazioni ricevono il punteggio totale più alto, verranno scelti come potenziali vincitori. La regione in cui ha sede l'istituto d'istruzione di un Concorrente al momento della registrazione determinerà la rispettiva regione di ciascun Concorrente. In caso di parità, verrà scelto come uno dei potenziali vincitori il Concorrente che ha presentato l'Applicazione per dispositivi mobili che ha ricevuto il punteggio più alto dalla Giuria nella categoria "**Entrate**". Se un potenziale vincitore venisse squalificato per qualsiasi motivo, verrà scelto come potenziale vincitore colui che ha presentato l'Applicazione per dispositivi mobili che ha ricevuto il successivo punteggio totale più alto.

Fase 2. Entro il 28 luglio 2016, la Giuria valuterà l'Applicazione per dispositivi mobili di ciascun Semifinalista in base ai seguenti criteri dell'esperienza utente (attribuzione di massimo 100 punti):

1. Valore aggiunto che l'applicazione per dispositivi mobili offre agli utenti in termini di utilità, intrattenimento o importanza (attribuzione di massimo 25 punti).
2. Facilità di utilizzo dell'applicazione per dispositivi mobili (attribuzione di massimo 25 punti).
3. Funzionamento corretto e numero limitato di bug dell'Applicazione per dispositivi mobili (attribuzione di massimo 25 punti).
4. Struttura dell'applicazione per dispositivi mobili appositamente organizzata per incrementare il valore per l'utente (attribuzione di massimo 25 punti).

La Giuria valuterà ogni Applicazione per dispositivi mobili e assegnerà un punteggio costituito dalla somma dei punteggi calcolati in base ai criteri sopra elencati. Gli sviluppatori delle prime applicazioni classificate in ciascuna delle seguenti regioni ("**Finalisti**"): Nord America, EMEA, APAC e LATAM, che ricevono i punteggi complessivi più alti verranno scelti come potenziali vincitori regionali. In caso di parità, lo sviluppatore dell'Applicazione per dispositivi mobili che ha ricevuto il punteggio più alto dalla Giuria nella categoria "**Entrate**", oltre alla valutazione della Giuria sulla qualità complessiva della Relazione di lavoro di ciascun Concorrente, verrà scelto come potenziale vincitore regionale. Se un potenziale vincitore regionale venisse squalificato per qualsiasi motivo, verrà scelto come potenziale vincitore lo sviluppatore dell'Applicazione per dispositivi mobili che ha ricevuto il successivo punteggio totale più alto.

Fase 3. Entro il 25 agosto 2016, la Giuria valuterà la Relazione di lavoro di ciascun Finalista in base ai seguenti criteri (attribuzione di massimo 150 punti):

1. Riepilogo del progetto (attribuzione di massimo 25 punti): esaustività della descrizione della strategia generale fornita nel riepilogo del progetto.
2. Organizzazione (attribuzione di massimo 25 punti): se il Concorrente è un team, dimostrazione dell'efficace assegnazione dei ruoli. Se il Concorrente è un soggetto singolo, dimostrazione della corretta gestione del tempo a disposizione e della distribuzione razionale delle risorse.
3. Applicazione presentata (attribuzione di massimo 25 punti): plausibilità delle motivazioni strategiche che hanno determinato la decisione di sviluppare l'applicazione in questione.
4. Strategia di monetizzazione (attribuzione di massimo 25 punti): nella Relazione di lavoro dimostrazione di un'efficace strategia alla base delle scelte effettuate durante l'integrazione di AdMob nell'applicazione.
5. Strategia generale di marketing (attribuzione di massimo 25 punti): ponderazione ed esaustività della strategia di marketing in riferimento all'acquisizione di utenti.
6. Risultati (attribuzione di massimo 25 punti): produzione di risultati positivi in termini di download, entrate e valutazioni grazie alla strategia generale.

La Giuria sceglierà come vincitore primo classificato colui che ha totalizzato il maggior numero di punti nella Fase 2 e 3, indipendentemente dalla regione ("**Vincitore primo classificato**").

Entro il 25 agosto 2016 i potenziali vincitori verranno selezionati e informati via email. Se un potenziale vincitore non risponde al tentativo di notifica entro tre **(3)** giorni dal primo tentativo di notifica, questi sarà squalificato e verrà selezionato un altro potenziale vincitore tra tutte le candidature idonee pervenute, in base ai criteri di valutazione descritti nel presente documento. Salvo dove vietato dalla legge, ogni potenziale vincitore potrebbe essere tenuto a firmare e restituire una Dichiarazione di idoneità, di responsabilità e di cessione dei diritti di pubblicità redazionale e a fornire qualsiasi informazione aggiuntiva eventualmente richiesta dallo Sponsor. Se richiesto, i potenziali vincitori dovranno consegnare tutti i documenti obbligatori entro cinque **(5)** giorni dal tentativo di notifica, altrimenti verrà supposto che abbiano rinunciato al premio e verrà selezionato un altro potenziale vincitore in base ai criteri di valutazione descritti nel presente documento. Prima di essere dichiarati vincitori e ricevere i premi, tutti i potenziali vincitori verranno esaminati accuratamente in base a un elenco limitato di concorrenti e potrebbero essere esclusi dal Concorso in seguito ai risultati di questa analisi. Verranno rigorosamente applicati tutti i requisiti di notifica, così come altri requisiti previsti nel presente Regolamento.

In caso non pervenisse alcuna Applicazione per dispositivi mobili, non verrà assegnato alcun premio. I giudizi della Giuria sono insindacabili e vincolanti.

8. PREMI.

Finalista. Ogni membro di un team selezionato come Finalista riceverà: (i) un Nexus 7 (o equivalente locale); e (ii) verrà indicato nel sito web di AdMob (www.google.com/admob). Valore indicativo al dettaglio: \$ 1220.

9. PREMI PER IL PRIMO CLASSIFICATO. Il Concorrente selezionato come Vincitore primo classificato verrà menzionato nei canali social di AdMob e indicato nel sito web AdMob (www.google.com/admob). I Vincitori primi classificati, le cui Applicazioni per dispositivi mobili sono disponibili nel Google Play Store, verranno pubblicati in primo piano nel Google Play Store e nei canali social media di Google Play Store per un periodo di tempo definito a totale discrezione dello Sponsor. Ogni membro del team del Concorrente selezionato come Vincitore primo classificato riceverà: (i) un soggiorno di sette notti a San Francisco, inclusa una giornata presso le Sedi di Google a Mountain View, in California, per incontrare i Googler e ottenere ulteriori informazioni sui prodotti Google ("**Soggiorno premio**"); (ii) un Nexus 7 (o equivalente locale); (iii) un invito per un'intervista e un video realizzati dal team di marketing di Google allo scopo di creare materiali di marketing promozionali per Google relativamente al Concorso. Il Concorrente riceverà una copia del materiale di marketing completo creato esclusivamente da Google per uso personale del Concorrente ai fini di marketing. Il valore indicativo al dettaglio è di \$ 47.500. *Il Soggiorno premio includerà: (1) biglietto aereo di andata e ritorno (in classe economica) per ciascun membro del team del Concorrente vincitore con partenza dall'aeroporto principale più vicino e trasporto presso le singole sistemazioni a San Francisco, in California; (2) sistemazione in stanza doppia presso un hotel a discrezione dallo Sponsor per sette notti a San Francisco, in California; e (3) tutte le spese di vitto, trasporto e attività di intrattenimento ragionevolmente sostenute durante il soggiorno del Concorrente a San Francisco (con il limite massimo di \$ 150 al giorno per ciascun membro del team del Concorrente). Sono previste alcune*

date di non fruibilità. I Vincitori primi classificati sono responsabili di qualsiasi altra spesa, come il costo per ottenere un passaporto o un visto e qualsiasi altro costo di viaggio incidentale non espressamente indicato sopra, inclusi, senza alcuna limitazione, tariffe, supplementi, tasse aeroportuali, spese di servizi passeggeri, imposte o altre spese. Il premio non è rimborsabile in contanti. Il valore indicativo al dettaglio potrebbe essere soggetto a variazioni a seconda dello stato o della giurisdizione di residenza del vincitore.

Le probabilità di vincere qualsiasi premio dipendono dal numero di iscrizioni idonee pervenute durante il Periodo del Concorso e dall'abilità dei Concorrenti. I premi verranno assegnati entro dodici (12) settimane dal ricevimento da parte dello Sponsor dei documenti di accettazione del premio. Non è ammesso alcun trasferimento dei premi, sostituzione dei premi o equivalente in denaro, salvo a esclusiva discrezione dello Sponsor, a condizione che ciò sia consentito dalle normative vigenti. Lo Sponsor si riserva il diritto di sostituire un premio, completamente o parzialmente, con uno di uguale o maggiore valore economico se per qualsiasi motivo il premio descritto non potesse essere assegnato, completamente o parzialmente, come indicato. Il valore è soggetto a condizioni di mercato che possono variare ed eventuali differenze tra il valore di mercato effettivo e il valore indicativo al dettaglio non verranno retribuite in contanti. I premi potrebbero essere soggetti a restrizioni e/o licenze e potrebbero richiedere ulteriore hardware, software, assistenza o manutenzione per poterne usufruire. Il vincitore si fa carico di ogni responsabilità in merito all'utilizzo dei premi, conformemente alle eventuali condizioni imposte dai relativi produttori, e per quanto riguarda eventuali costi aggiuntivi associati all'utilizzo, all'assistenza o alla manutenzione. Le Entità del Concorso non hanno redatto e, nella misura consentita dalla normativa vigente, non sono responsabili in nessun modo di eventuali garanzie o rappresentazioni, esplicite o implicite, di fatto o per legge, relative ai premi, riguardanti l'utilizzo, il valore o la fruizione dei premi, inclusi, senza alcuna limitazione, la loro qualità, le condizioni meccaniche, la commerciabilità o l'idoneità per uno scopo particolare, ad eccezione dell'eventuale garanzia standard del produttore che potrebbe essere applicabile al premio o alle sue parti.

10. IMPOSTE. I PAGAMENTI AI POTENZIALI VINCITORI SONO SOGGETTI AL REQUISITO ESPLICITO CHE QUESTI SOTTOPONGANO A GOOGLE TUTTA LA DOCUMENTAZIONE RICHIESTA DA GOOGLE STESSA PER CONSENTIRLE DI RISPETTARE TUTTI I REQUISITI DI DICHIARAZIONE E TRATTENUTA FISCALE STATALI, FEDERALI, LOCALI, PROVINCIALI ED ESTERI VIGENTI. TUTTI I PREMI SARANNO AL NETTO DI QUALSIASI IMPOSTA CHE GOOGLE SIA TENUTA PER LEGGE A TRATTENERE. TUTTE LE IMPOSTE CALCOLATE SUI PREMI SONO DI ESCLUSIVA RESPONSABILITÀ DEI VINCITORI. Al fine di ricevere un premio, i potenziali vincitori devono presentare, a Google o all'autorità fiscale competente, la documentazione fiscale richiesta da Google o dalla legge vigente, come stabilito dalla legislazione vigente, compresa, se opportuna, la legislazione del paese di residenza del potenziale vincitore. Ogni potenziale vincitore è responsabile di assicurarsi che rispetti tutte le leggi fiscali vigenti e i requisiti di presentazione. Se un potenziale vincitore non fornisce tale documentazione o non si adegua a tali leggi, il premio potrebbe essere revocato e Google potrebbe, a sua totale discrezione, selezionare un potenziale vincitore alternativo.

11. CONDIZIONI GENERALI. Si applicano tutte le normative e le disposizioni di legge federali, statali, provinciali e locali. *Salvo dove vietato dalla legge, i compagni di viaggio del vincitore*

devono presentare una Dichiarazione di idoneità, di responsabilità e di cessione dei diritti di pubblicità redazionale prima dell'imbarco, inoltre sia il vincitore sia gli accompagnatori devono essere in possesso dei documenti di viaggio necessari (ad es. passaporto e visto validi, se applicabili). Nel caso in cui il compagno di viaggio sia un minore, sarà il relativo genitore o tutore legale a dover presentare i documenti richiesti. Una volta organizzato, il piano di viaggio non potrà essere modificato e il mancato rispetto di tale piano da parte di un vincitore non obbligherà in nessun modo Google a fornire sistemazioni alternative al vincitore. Google si riserva il diritto di squalificare dal Concorso qualsiasi Concorrente se, a totale discrezione di Google, avesse buoni motivi di ritenere che il Concorrente abbia tentato di compromettere il legittimo svolgimento del Concorso con una truffa, con l'inganno o con altre pratiche di gioco sleali oppure abbia infastidito, insultato, minacciato o molestato altri Concorrenti, Google o la Giuria.

12. DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE. Per quanto riguarda il rapporto tra Google e il Concorrente, il Concorrente mantiene la proprietà di tutti i diritti di proprietà intellettuale e industriale (inclusi i diritti morali) riguardanti l'Applicazione per dispositivi mobili. Come condizione di partecipazione, il Concorrente concede a Google, alle sue consociate, agli agenti e alle società partner, una licenza perpetua o per un periodo di tempo massimo consentito dalle normative vigenti, irrevocabile, internazionale, royalty-free e una licenza non esclusiva per utilizzare, riprodurre, adattare, modificare, trasformare, pubblicare, distribuire, utilizzare pubblicamente, eseguire pubblicamente, creare opere derivate e mostrare pubblicamente l'Applicazione per dispositivi mobili (1) ai fini di consentire a Google e alla Giuria di valutare l'Applicazione per dispositivi mobili nell'ambito del Concorso e di indicare i vincitori nel sito web di AdMob e (2) in relazione alla pubblicità e alla promozione attraverso la comunicazione al pubblico o ad altri gruppi, compresi, senza alcuna limitazione, i diritti di realizzare screenshot, animazioni e clip dell'Applicazione per dispositivi mobili disponibili per scopi promozionali.

13. PRIVACY. I concorrenti convengono sul fatto che i dati personali inseriti durante la registrazione e il concorso, compresi, senza alcuna limitazione, nome, indirizzo postale e indirizzo email, possano essere raccolti, archiviati, condivisi e altrimenti utilizzati da Google. Google utilizzerà queste informazioni in conformità alle sue Norme sulla privacy (<http://www.google.com/policies/privacy/>), anche per la gestione del Concorso, la verifica dell'identità e dell'indirizzo postale del Concorrente, nel caso in cui l'applicazione inviata si qualifichi per un premio, la pubblicazione sul Sito del Concorso o la comunicazione dell'elenco dei vincitori a terze parti.

I dati del Concorrente possono anche essere trasferiti in paesi diversi da quello di residenza del Concorrente stesso, compresi gli Stati Uniti. Gli altri paesi possono non avere leggi e normative sulla privacy simili a quelle del paese di residenza del Concorrente.

Se un Concorrente non fornisce i dati obbligatori richiesti al momento della registrazione, Google si riserva il diritto di squalificare l'applicazione presentata.

Il Concorrente ha il diritto di accedere, esaminare, rettificare o eliminare qualsiasi dato personale in possesso di Google in relazione al Concorso scrivendo a Google: admob-challenge@google.com.

14. PUBBLICITÀ REDAZIONALE. Accettando un premio, il Concorrente dà il proprio consenso per l'utilizzo del suo nome e/o della sua immagine e dell'Applicazione per dispositivi mobili da parte dello Sponsor e delle sue agenzie per fini pubblicitari e promozionali senza compenso aggiuntivo, a meno che ciò non sia vietato dalla legge.

15. GARANZIA E RISARCIMENTO. I partecipanti garantiscono che le loro Applicazioni per dispositivi mobili sono opere originali e, di conseguenza, garantiscono di essere gli unici ed esclusivi proprietari e titolari dei diritti dell'Applicazione per dispositivi mobili inviata e di avere il diritto di presentare tale applicazione al Concorso e di concedere tutte le licenze necessarie. Ogni Concorrente si impegna a non inviare alcuna Applicazione per dispositivi mobili che (1) violi diritti di proprietà, diritti di proprietà intellettuale, diritti di proprietà industriale, diritti personali o morali o qualsiasi altro diritto di terze parti, compresi, senza alcuna limitazione, copyright, marchi, brevetti, segreti commerciali, privacy, pubblicità redazionale o obblighi di riservatezza, oppure (2) violi in altro modo le normative statali, federali, provinciali o locali vigenti.

Nella misura massima consentita dalla legge, ciascun Concorrente esonera e si impegna a mantenere indenni le Entità del Concorso in qualsiasi momento e rispetto a qualsiasi responsabilità, reclamo, richiesta, perdita, danno, costo o spesa derivante da qualsiasi atto, omissione o inadempienza del Concorrente e/o da una violazione di qualsiasi garanzia qui stabilita. Nella misura massima consentita dalla legge, ciascun Concorrente si impegna a difendere, tutelare e mantenere indenni le Entità del Concorso da e rispetto a qualsiasi reclamo, azione, causa o procedimento, così come da qualsiasi perdita, responsabilità, danno, costo o spesa (includere le ragionevoli spese legali) derivanti da (a) qualsiasi Applicazione per dispositivi mobili o altro materiale caricato o fornito in altro modo dal Concorrente che violi copyright, marchi, segreti commerciali, "trade dress", brevetti o altri diritti di proprietà intellettuale di qualsiasi persona o che diffami una persona o violi i suoi diritti sull'immagine e di privacy, (b) qualsiasi falsa dichiarazione presentata dal Concorrente in relazione al Concorso, (c) qualsiasi inadempimento da parte del Concorrente in merito al presente Regolamento, (d) reclami avanzati da persone o entità diverse dalle parti incluse in questo Regolamento e derivanti da o correlati al coinvolgimento del Concorrente, (e) l'accettazione, il possesso, l'abuso o l'utilizzo di qualsiasi premio o la partecipazione a qualsiasi attività legata al Concorso o la partecipazione a questo Concorso.

Il Concorrente esonera Google da qualsiasi responsabilità associata a (a) eventuali malfunzionamenti o altri problemi con il Sito del Concorso; (b) eventuali errori nella raccolta, nel trattamento o nella conservazione delle informazioni di partecipazione o (c) eventuali errori tipografici o di altro tipo nella stampa, nell'offerta o nell'annuncio di qualsiasi premio o vincitore.

16. ELIMINAZIONE. Qualsiasi falsa informazione fornita nel contesto del Concorso da qualsiasi Concorrente in relazione a identità, indirizzo postale, numero di telefono, indirizzo email, proprietà di diritti oppure il mancato rispetto di questo Regolamento o simili possono comportare l'esclusione immediata del Concorrente dal Concorso.

17. INTERNET. Le Entità del Concorso non sono responsabili di qualsiasi malfunzionamento dell'intero Sito del Concorso o di Applicazioni per dispositivi mobili eventualmente in ritardo, perse, danneggiate, indirizzate in modo errato, incomplete, illeggibili, non recapitabili o distrutte a causa di errori del sistema, operazioni non riuscite, operazioni incomplete o computer

compromessi oppure di malfunzionamenti nella trasmissione o nelle telecomunicazioni, compromissioni hardware o software di qualsiasi tipo, connessioni di rete perse o non disponibili, errori tipografici o di sistema/umani e guasti di sistema, malfunzionamenti tecnici di reti o linee telefoniche, collegamenti via cavo, trasmissioni satellitari, server o provider o di attrezzature informatiche, congestione del traffico su Internet o sul sito del Concorso o una loro combinazione, compresi altri malfunzionamenti nelle telecomunicazioni o dei collegamenti via cavo, digitali o satellitari che possano limitare la capacità di un Concorrente di partecipare.

18. DIRITTO DI ANNULLAMENTO, MODIFICA O SQUALIFICA. Se per qualsiasi motivo il Concorso non potesse svolgersi come previsto, compresi eventuali attacchi di virus informatici, la presenza di bug, manomissioni, interventi non autorizzati, attività fraudolenta, guasti tecnici o qualsiasi altra causa che corrompa o influenzi la gestione, la sicurezza, l'equità, l'integrità o il corretto svolgimento del Concorso, Google si riserva il diritto, a sua totale discrezione, di annullare, terminare, modificare o sospendere il Concorso. Le parti di questo Regolamento inoltre si impegnano a rinunciare a qualsiasi disposizione, procedura e applicazione delle normative vigenti nella misura in cui sia richiesta un'ingiunzione del tribunale per tale recesso. Google si riserva inoltre il diritto di squalificare qualsiasi Concorrente che manometta il processo di invio o qualsiasi altra parte del Concorso o del Sito del Concorso. Qualsiasi tentativo da parte di un Concorrente di danneggiare deliberatamente qualsiasi sito web, compreso il Sito del Concorso, o di pregiudicare il legittimo svolgimento del Concorso costituisce una violazione delle leggi penali e civili e, se si verificasse un simile tentativo, Google si riserva il diritto di chiedere i danni a qualsiasi Concorrente nella misura massima consentita dalla legge vigente.

19. NON SI TRATTA DI UN'OFFERTA O DI UN CONTRATTO DI IMPIEGO. In nessun caso l'invio di un'Applicazione per dispositivi mobili al Concorso, l'assegnazione di un premio o qualsiasi disposizione del presente Regolamento può essere interpretato come un'offerta o un contratto di impiego da parte di Google o delle Entità del Concorso. I partecipanti riconoscono di avere inviato la propria Applicazione per dispositivi mobili volontariamente e non in forma riservata o modalità fiduciaria. I partecipanti riconoscono l'assenza di qualsiasi rapporto di riservatezza, fiduciario, di rappresentanza o di altro tipo o di qualsiasi contratto implicito con Google o le Entità del Concorso e accettano che non venga instaurato alcun rapporto di tale tipo a seguito dell'invio di un'Applicazione per dispositivi mobili in base al presente Regolamento.

20. FORO E RICORSO A PROCEDURE GIUDIZIARIE: il presente Regolamento è regolato da, soggetto a e interpretato in conformità con le leggi dello Stato della California, Stati Uniti d'America, escludendo tutti i conflitti con norme di diritto internazionale. Qualora una o più disposizioni del presente Regolamento vengano ritenute non valide o non azionabili, tutte le disposizioni rimanenti del presente Regolamento resteranno in vigore a tutti gli effetti. Nei limiti consentiti dalla legge, sono esclusi i diritti di intentare causa, richiedere un provvedimento ingiuntivo, fare ricorso a procedure giuridiche o a qualsiasi altra procedura in caso di controversie o di reclami derivanti da o relativi a questo Concorso e tutti i partecipanti rinunciano espressamente a tutti questi diritti.

21. ARBITRATO. Partecipando al Concorso, l'utente accetta che la giurisdizione esclusiva per qualsiasi controversia, reclamo o richiesta in qualche modo legata al Concorso sarà stabilita da un arbitrato vincolante. Tutte le controversie di qualsiasi tipo o natura tra l'utente e Google derivanti dal presente Regolamento devono essere presentate a Judicial Arbitration and

Mediation Services, Inc. ("JAMS") per procedere a un arbitrato vincolante ai sensi del suo regolamento in vigore nell'area di San Jose, California, USA, prima che venga concordato un arbitro da entrambe le parti. Le parti si impegnano a condividere in modo equo i costi di arbitrato sostenuti.

22. ELENCO DEI VINCITORI. È possibile richiedere un elenco dei vincitori dopo il 25 agosto 2016 ma prima dell'1 dicembre 2016 inviando una busta preaffrancata indirizzata a:

Henry Wang
Product Marketing, AdMob
Google Inc.
1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043 USA

(affrancatura non richiesta per i residenti del Vermont).